



TUGAS AKHIR-091581

**PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TELEVISI PANJI TENGGORAK DENGAN
JUDUL PENDEKAR SAKTI DARI KIDUL**

Ali Shandy Ramadhan

3406 100 008

Pembimbing :

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn.M.T

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA TAHUN 2014**



TUGAS AKHIR- RD-091581

**PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TELEVISI PANJI
TENGGORAK DENGAN JUDUL PENDEKAR SAKTI DARI
KIDUL**

Ali Shandy Ramadhan

NRP 3406100008

Dosen Pembimbing :

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M. T

NIP. 19760907 200112 1001

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA 2014



FINAL PROJECT RD-091581

**“AN ANIMATED TELEVISION SERIES TITLED
PANJI TENGGORAK A WARRIOR FROM THE
SOUTH”**

Ali Shandy Ramadhan

NRP 3406100008

Supervisor :

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M. T

NIP. 19760907 200112 1001

DEPARTEMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN

VISUAL COMMUNICATION DESIGN

FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA 2014

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TELEVISI PANJI TENGGORAK DENGAN
JUDUL PENDEKAR SAKTI DARI KIDUL**

TUGAS AKHIR

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya**

Oleh :

**ALI SHANDY RAMADHAN
NRP. 3406 100 008**

**SURABAYA, 14 AGUSTUS 2014
Periode Wisuda 110 (September 2014)**

**Mengetahui,
Jurusan Desain Produk Industri**

**Disetujui,
Dosen Pembimbing**



**Drs. Taufik Hidayat, M.T.
NIP. 19580218 198701 1001**

**Rahmatsyam Lakoro, S.Sn. MT.
NIP. 19760907 200112 1001**

LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIAT

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Ali Shandy Ramadhan

NRP : 3406100008

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul:

**“PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TELEVISI PANJI TENGGORAK
DENGAN JUDUL PENDEKAR SAKTI DARI KIDUL”**

adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan riset dalam perancangan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat, dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan diatas, maka saya bersedia laporan perancangan ini dibatalkan.

Surabaya, 8 Januari 2013

Yang membuat pernyataan

Ali Shandy Ramadhan

**AN ANIMATED TELEVISION SERIES TITLED PANJI TENGGORAK
'A WARRIOR FROM THE SOUTH' DESIGN**

Name : Ali Shandy Ramadhan
NRP : 3406100008
Department : Desain Produk Industri FTSP - ITS
Academic Advisor : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T

ABSTRACT

Currently animated film enthusiasts in Indonesia are growing. Unfortunately, many animated film shows on television are still largely dominated by foreign-made. It is rare for animated series that made by local animators, especially animated series for teenagers aired on television, spesifically animated series that contain local content. Departing from this phenomenon, the author tries to make an animated series for television contain with local content, in this case adopted the story and characters in Panji Tengkorak comic book, which is one of the original comic arts made in the nation. The reason for choosing this comic, Panji Tengkorak, is because the author wanted to introduce to today's teens, a comic character who became an icon in the world of Indonesian comics, which today started getting forgotten. Plot and characters in this Panji Tengkorak animation series, based on the original comic book, published in 68, is still relevant for teenagers at the present, because of its interesting visual characteristic, and it has potential to attract teenagers whom become main audience of this designing.

Keywords : Animation, TV Serial, Panji Tengkorak

**PERANCANGAN SERIAL ANIMASI TELEVISI PANJI TENGGORAK
DENGAN JUDUL PENDEKAR SAKTI DARI KIDUL**

Nama Mahasiswa : Ali Shandy Ramadhan
NRP : 3406100008
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP - ITS
Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T

ABSTRAK

Saat ini peminat film animasi di Indonesia semakin banyak. Hanya sayangnya tayangan film animasi di televisi masih banyak didominasi oleh buatan luar negeri. Sangat jarang film serial animasi buatan dalam negeri terutama bagi remaja yang tayang di televisi, khususnya serial animasi yang mengandung konten lokal. Berangkat dari fenomena tersebut, penulis mencoba peluang membuat film serial animasi untuk tayangan televisi dengan konten lokal, dalam hal ini mengadopsi cerita dan karakter dalam komik Panji Tengkorak, yang merupakan salah satu komik silat asli buatan anak bangsa. Alasan memilih komik Panji Tengkorak ini adalah sekaligus ingin memperkenalkan kepada remaja saat ini, satu tokoh komik yang menjadi salah satu ikon di dunia komik Indonesia, yang saat ini semakin terlupakan. Karakter dan plot cerita dalam perancangan serial animasi Panji Tengkorak, yang diambil dalam buku komiknya, terbitan tahun 68, masih relevan untuk ditujukan pada audiens remaja saat ini, karena memiliki ciri visual karakter yang menarik dan khas. Juga plot cerita yang mempunyai keunikan dan berpotensi untuk menarik minat remaja yang menjadi target audiens perancangan ini.

Kata Kunci : Animasi, Serial Televisi, Panji Tengkorak

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas yang berjudul “Perancangan Film Serial Televisi Animasi Panji Tengkorak”

Penulis menyusun laporan ini berdasarkan literatur dan survey yang telah penulis lakukan. Besar harapan agar perancangan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkannya. Penulis sadar masih terdapat banyak kekurangan dalam perancangan ini. Oleh karena itu mohon kritik dan saran untuk perbaikan dan pengembangan di waktu mendatang.

Seiring dengan selesainya penulisan laporan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah banyak membantu dan berperan penting selama ini, terutama kepada:

1. ALLAH SWT atas segala kemudahan dan berkah-NYA
2. Bapak, Ibu dan adik-adik yang telah dengan sabar mendukung dan mendoakan penulis.
3. Bpk. Rahmatsyam L., Bpk. Baroto Tavip, Bpk. Sabar, dan mas Denny Indrayana yang selalu dengan teliti dan sabar membimbing saya, serta banyak membantu dalam memberikan kelancaran pada kuliah Riset Desain dan penulisan laporan ini hingga selesai. Juga kepada Bpk. Sayatman, mas Rabendra, mas Dhani Sancok, mbak Oyn, dan mbak Putri, atas kesediaannya meluangkan waktu untuk kelancaran proses sidang TA. Bpk. Yuwono atas kesediaannya untuk diwawancara dan memberikan banyak masukan untuk penulisan laporan ini.
4. Teman-teman seperjuangan Kobra FT yang banyak memberikan bantuan, serta dukungan dan dorongan. Juga untuk Keyong atas support dan pengertiannya. Si Putih dan si hitam yang sudah bekerja keras, dan mampu bertahan hingga proses perancangan tugas akhir ini dapat diselesaikan.
5. Untuk saudara dan teman-teman yang lain terutama Joker FT atas doa dan dukungannya.

6. Seluruh Dosen dan Karyawan Despro ITS. Mas Agus, mbak Diah, dan mbak Dinda atas informasi dan bantuannya demi kelancaran proses perancangan ini.

Surabaya, 8 Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Lembar Keaslian Tugas Akhir	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiii
Daftar Lampiran	xiv

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah.....	01
1.2 Identifikasi Masalah	07
1.3 Batasan Masalah.....	08
1.4 Rumusan Masalah	09
1.5 Ruang Lingkup	09
1.6 Tujuan Penelitian	09
1.7 Manfaat Penelitian	10
1.8 Sistematika Penulisan.....	11

Bab II Tinjauan Pustaka

2.1 Landasan Teori.....	12
2.1.1 Tentang Panji Tengkorak	12
2.1.2 Panji Tengkorak Dalam Sejarah Komik Indonesia.....	14
2.1.3 Unsur Intrinsik dalam Panji Tengkorak	15
2.1.4 Silat	17
2.1.5 Media Massa	17
2.1.5.1 Televisi.....	18
2.1.6 Film	18
2.1.6.1 Animasi	19

2.1.6.1.1 Pengertian Animasi.....	19
2.1.6.1.2 Jenis-jenis Animasi	20
2.1.6.1.3 Kategori Animasi.....	23
2.1.6.1.4 Genre Animasi.....	26
2.1.6.1.5 Flow Chart proses Pembuatan Animasi	29
2.1.7 Script.....	30
2.1.8 Studi Karakter	32
2.1.8.1 Basic Model Sheet.....	33
2.1.9 Desain Background/Environment	35
2.1.10 Storyboard.....	37
2.2.11 Gaya Penceritaan	38
2.1.11.1 Cinematic	38
2.2 Target Audiens	39
2.2.1 Karakteristik Umum Target audiens	39
2.3 Study Eksisting.....	40
2.3.1 Studi Komparator	40
2.3.1.1 Samurai jack.....	40
2.3.1.2 Kungfu Panda Secret of Masters.....	44
2.3.1.3 Avatar The Last Airbender	48

Bab III Metode Penelitian

3.1 Definisi Judul	52
3.2 Teknik Sampling	52
3.2.1 Populasi.....	52
3.2.2 Sampel.....	54
3.2.2.1 Profil Responden Kuesioner dan AIO.....	54
3.2.2.2 Sampling	54
3.3 Jenis dan Sumber Data	54
3.3.1 Jenis Data	54
3.3.2 sumber Data.....	54

3.4 Kerangka Berpikir	56
-----------------------------	----

Bab IV Konsep Desain

4.1 Gambaran Umum	57
4.1.1 Gambaran Umum Tentang Animasi.....	57
4.1.2 Deskripsi Perancangan.....	59
4.2 Penelusuran masalah	61
4.3 Target Audiens	61
4.4 Konsep Desain	62
4.4.1 Konsep Produk.....	62
4.4.2 Segmentasi.....	62
4.4.3 Positioning.....	63
4.4.4 Karakteristik	63
4.4.5 USP (Unique Selling Proposition).....	63
4.5 Flowchart Keyword.....	64
4.6 Definisi Keyword.....	65
4.6.1 Makna Denotatif.....	65
4.6.2 Makna Konotatif	65
4.7 Aspek Pasar	65
4.8 Kriteria Desain.....	68
4.8.1 Tabulasi Data	68
4.9 Konsep Cerita dan Visual	70
4.9.1 Sasaran Cerita	70
4.9.2 Jenis Film/Genre	70
4.9.3 Tema Cerita	70
4.9.4 Plot.....	71
4.9.5 Konsep Pembagian Cerita dan Sinopsis Per Episode	71
4.9.6 Kerangka Kerja	79
4.9.7 Karakter.....	79
4.9.7.1 List Karakter Dalam Film Animasi Panji Tengkorak ...	80
4.9.7.2 Visualisasi Karakter Episode I.....	81

4.9.7.2.1 Deskripsi Tokoh Panji Tengkorak	81
4.9.7.2.1.1 Model Sheet.....	85
4.9.7.2.1.2 Colour Model.....	86
4.9.7.2.1.3 Construction Sheet	87
4.9.7.2.1.4 Action Sheet	87
4.9.7.2.1.5 Hand Gestures and Facial	88
4.9.7.2.2 Mariani	89
4.9.7.2.2.1 Redesign Karakter Mariani	90
4.9.7.2.2.2 Model Sheet.....	90
4.9.7.2.2.3 Colour Model.....	91
4.9.7.2.2.4 Constrution sheet.....	91
4.9.7.2.2.5 Action Sheet	92
4.9.7.2.2.6 Hand Gestures and Facial	92
4.9.7.2.3 Temperese.....	93
4.9.7.2.3.1 Redesign Karakter Temperese	93
4.9.7.2.3.2 Model Sheet.....	94
4.9.7.2.3.3 Colour Model.....	94
4.9.7.2.3.4 Construction Sheet	95
4.9.7.2.3.5 Action Sheet	95
4.9.7.2.3.6 Hand Gestures and Facial	96
4.9.7.2.4 Wartu	96
4.9.7.2.4.1 Redesign Visual Wartu.....	97
4.9.7.2.4.2 Model Sheet.....	97
4.9.7.2.4.3 Colour Sheet	98
4.9.7.2.4.4 Construction Sheet	98
4.9.7.2.4.5 Action Sheet	99
4.9.7.2.4.6 Hand Gestures and Facial	99
4.9.7.2.5 Karakter Pendukung	100
4.9.7.2.5.1 Brajanata	100
4.9.7.2.5.2 Pemburu Hadiah	101
4.9.7.2.5.3 Sugenk	102

4.9.7.2.5.4 Anak Buah Temperese	104
4.9.7.2.5.5 Karakter Lain	105
4.9.8 Layout	
4.9.8.1 Backgrounds dan Environment	110
4.9.9 Pewarnaan	112
4.9.10 Pengambilan Sudut Pandang	113
4.9.11 Storyboard	114
 Bab V Implementasi Desain	
5.1 Pemilihan Episode	116
5.2 Alur Proses Produksi	116
5.3 Trailer	118
5.4 DVD Label dan Cover DVD	118
 Bab VI Kesimpulan Dan Saran	
6.1 Kesimpulan	119
 Daftar Pustaka	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Jenis tayangan Televisi	2
Gambar 1.2 Cover Komik Panji Tengkorak	4
Gambar 1.3 Poster Film Panji Tengkorak.....	5
Gambar 1.4 Rantai Tautan media.....	6
Gambar 2.1 Halaman Komik Panji Tengkorak.....	14
Gambar 2.2 Visual Silat Pada Halaman Komik Panji Tengkorak	16
Gambar 2.3 Gaya Visual Panji Tengkorak	17
Gambar 2.4 Contoh Frame Gambar	19
Gambar 2.5 Contoh Animasi.....	20
Gambar 2.6 Proses Pembuatan Animasi Cel.....	21
Gambar 2.7 Proses Pembuatan Stop Motion.....	21
Gambar 2.8 Contoh Animasi 2D.....	22
Gambar 2.9 Contoh Animasi 3D.....	22
Gambar 2.10 Contoh Animasi Theatrical, Direct To Video, Televisi	23
Gambar 2.11 Contoh Adegan Pertarungan Pada Genre Action Comedy	24
Gambar 2.12 Contoh Adegan Pada Film Animasi Bergenre Action Comedy...	25
Gambar 2.13 Contoh Adegan Aksi Pada Genre Action Comedy	25
Gambar 2.14 Contoh Modeling Karakter.....	31
Gambar 2.15 Contoh Basic Model Sheet.....	31
Gambar 2.16 Contoh Gambar Perspektif	32
Gambar 2.17 Contoh Warna Pada Environment.....	32
Gambar 2.18 Contoh Style Gambar Pada Environment	33
Gambar 2.19 Pencahayaan	33
Gambar 2.20 Contoh Storyboard	35
Gambar 2.21 Contoh Scene Cinematic	36
Gambar 2.22 Contoh Adegan Dalam Film Samurai Jack	38
Gambar 2.23 Contoh Adegan Pertarungan Dalam Film Samurai Jack.....	39
Gambar 2.24 Contoh Environment Dalam Film Samurai Jack.....	41

Gambar 2.2 Contoh Adegan Dalam Film Kungfu Panda	43
Gambar 2.27 Contoh Pencahayaan Dalam Film Kungfu Panda	43
Gambar 2.28 Contoh Adegan Pertarungan Dalam Film Kungfu Panda	44
Gambar 2.29 Contoh Ekspresi Karakter Dalam Film Kungfu Panda	44
Gambar 2.30 Contoh Adegan Pertarungan Dalam Film Avatar	46
Gambar 2.31 Contoh Adegan Split Screen Dalam Film Avatar	47
Gambar 2.32 Contoh Ilmu Beladiri Dalam Film Avatar.....	48
Gambar 4.2 Cover Depan Komik Panji Tengkorak	67
Gambar 4.3 Kerangka Kerja	76
Gambar 4.4 Alternatif Tepilih Karakter Panji Tengkorak	80
Gambar 4.5 Model Sheet Karakter Panji Tengkorak	81
Gambar 4.6 Panji Tengkorak Colour Model.....	81
Gambar 4.7 Panji Tengkorak Construction Sheet.....	82
Gambar 4.8 Panji Tengkorak	82
Gambar 4.9 Panji Tengkorak Silhouette	83
Gambar 4.10 Panji Tengkorak Hand Gestures and facial Expressions.....	84
Gambar 4.11 Visual Karakter Mariani.....	85
Gambar 4.12 Model Sheet Karakter Mariani	86
Gambar 4.13 Mariani Colour Model.....	86
Gambar 4.14 Mariani Construction Sheet.....	87
Gambar 4.15 Mariani Action Sheet	87
Gambar 4.16 Mariani Silhouette	88
Gambar 4.17 Mariani Hand Gestures and facial Expressions.....	88
Gambar 4.18 Visual Karakter Temperese	89
Gambar 4.19 Model Sheet Karakter Temperese	90
Gambar 4.20 Temperese Colour Model.....	90
Gambar 4.21 Temperese Construction Sheet.....	91
Gambar 4.22 Temperese Action Sheet.....	91
Gambar 4.23 Temperese Silhouette	92
Gambar 4.24 Temperese Hand Gestures and Facial Expressions.....	92
Gambar 4.25 Wartu Model Sheet	93

Gambar 4.26 Warti Colour Model	94
Gambar 4.27 Warti Construction Sheet	94
Gambar 4.28 Warti Action Sheet	95
Gambar 4.29 Warti Silhouette.....	95
Gambar 4.30 Warti Hand Gestures and Facial Expressions	96
Gambar 4.31 Tampilan Karakter Brajanata	97
Gambar 4.32 Tampilan Karakter Para Pemburu Hadiah	98
Gambar 4.33 Contoh Gerakan Para Pemburu hadiah	99
Gambar 4.34 Tampilan Karakter Sugenk.....	100
Gambar 4.35 Pengaplikasian Warna Karakter Sugenk	100
Gambar 4.36 Anak Buah Temperese	101
Gambar 4.37 Pengaplikasian Warna Anak Buah Temperese	101
Gambar 4.38 Contoh Referensi Environment	102
Gambar 4.39 Contoh Sketsa Environment Serial Animasi Panji Tengkorak	103
Gambar 4.40 Contoh Pewarnaan dan Pengaplikasian environment	104
Gambar 4.41 Contoh Referensi Pengambilan Sudut Pandang.....	104
Gambar 4.42 Contoh Pengambilan Sudut Pandang	105
Gambar 4.43 Contoh Storyboard Serial Animasi Panji Tengkorak.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel rantai Tautan media	55
Tabel 1.2 Aspek Pasar	62
Tabel 1.3 Kriteria Desain	65
Tabel 1.4 Alternatif Visual	78

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi berasal dari kata "*anima*", yang berarti hidup, atau secara harafiah diartikan sebagai memberikan sifat makhluk hidup pada benda mati¹. Dalam perkembangannya, animasi dapat diartikan sebagai "suatu *sequence* atau rangkaian gambar yang di ekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak"². Wayang dianggap sebagai animasi tertua, karena memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog, dan ilustrasi musik³. Animasi saat ini sangat banyak digemari, dapat dilihat dari munculnya film animasi di bioskop tiap tahunnya, yang beberapa diantaranya memperoleh keuntungan yang sangat besar⁴. Banyaknya peminat animasi juga bisa dilihat dari mulai seringnya kita jumpai iklan televisi yang menggunakan animasi, seperti beberapa contohnya iklan kondom Fiesta, A Mild, Molto, Koko Krunch, Paddlepop, Muller, dan lain-lain.

Di Indonesia sendiri peminat animasi juga cukup banyak, dilihat dari banyaknya acara televisi kartun animasi yang ditayangkan stasiun tv swasta. bahkan ada stasiun tv swasta yang khusus menayangkan film-film animasi untuk anak, seperti contohnya Spacetoon. Media televisi, selain dianggap menarik bagi remaja dan anak-anak, terlihat dari banyaknya tayangan televisi yang berupa film kartun animasi, juga merupakan media yang paling cepat dalam menjangkau khalayak luas.⁵ Film seri animasi di Indonesia sendiri saat ini sedang berkembang,

¹ [www.ideanimasi.com/sejarah dan prinsip animasi/](http://www.ideanimasi.com/sejarah-dan-prinsip-animasi/)

² [www.ideanimasi.com/sejarah dan prinsip animasi/2011](http://www.ideanimasi.com/sejarah-dan-prinsip-animasi/2011)

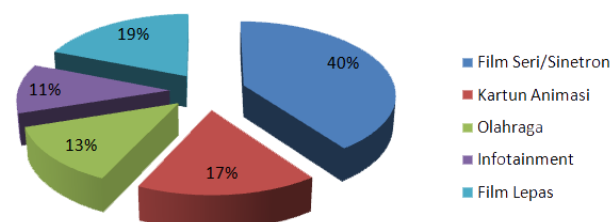
³ wordpress.com/2008/02/12/sejarah-animasi/

⁴ www.imdb.com, diakses pada September 2012

⁵ www.teknopreneur.com, " Penonton Indonesia Suka Serial Animasi Action dan Komedi "

terdorong oleh kesuksesan film animasi *Ipin dan Upin*⁶. Beberapa stasiun tv swasta juga menayangkan film animasi buatan dalam negeri, seperti contohnya *Catatan Dian* yang ditayangkan di stasiun tv Spacetoon, lalu *Kabayan dan Lip Lap* yang sempat ditayangkan Indosiar dan Global TV, kemudian *Vatalla Sang Pelindung*, yang di tayangkan Trans7, atau *Si Entong* yang akan ditayangkan oleh MNCTV. Selain itu, produser film animasi Indonesia juga cukup banyak, terbukti dari banyaknya VCD film animasi untuk anak yang beredar di toko-toko buku. Saat ini juga bermunculan studio animasi di Indonesia, yang dapat mengindikasikan bahwa permintaan untuk animasi ini semakin meningkat, beberapa contoh studio animasi yang terdapat di Indonesia adalah, Index Bregas, Infinite Frameworks Cartoon Film, Red Rocket, Animotion Academy, Griya Studio, Studio Kasatmata, Cams Studio, Animad Studio, Frozty Entertainment, Dreamlight Animation dan lain-lain⁷. Sejak awal tahun 2000, di Indonesia juga sering diadakan festival animasi seperti Hello Fest, Festival Film Animasi Indonesia, atau Urbanimation⁸. Atau kompetisi animasi lokal seperti Ideanimasi⁹.

Tabel 1.1 :grafik jenis tayangan televisi hasil survey penulis melalui koran jawa pos.
(sumber:jadwal tayangan televisi koran jawa pos)



Walaupun terdapat beberapa tayangan film animasi yang merupakan produk lokal, kebanyakan dari film-film tersebut kurang diminati oleh kalangan

⁶ Peluangusaha.kontan.co.id/2011/02/24/news/asyiknya-menggarap-pasar-animotor-yang-tanpa-batas

⁷ Blogdetik.com/perkembangan-animasi-di-indonesia/2010

⁸ Sejarah Animasi di Indonesia, Concept Magz vol 4, edisi 22,2008

⁹ www.ideanimasi.com/2011/08/25/kompetisi-animasi-indonesia

umum, sehingga penayangannya pun hanya terbatas beberapa episode saja. Film-film animasi dari luar negeri, seperti contohnya film animasi dari Jepang dan Amerika masih mendominasi tayangan animasi untuk televisi di Indonesia, yang sebagian besar film tersebut mengambil tema *action* dan *comedy*, seperti contohnya *Larva*, *Spongebob*, *Saint Seiya*, *Dragon Ball Z Kai*. Kualitas yang masih kalah jika dibandingkan dengan animasi luar negeri dan kurangnya pemanfaatan konten lokal menjadi salah satu penyebab film animasi di Indonesia menjadi kurang memiliki ciri khas, dan kalah bersaing jika dibandingkan dengan animasi produk luar.

Cerita Panji Tengkorak

Pada tahun 60an masyarakat di Indonesia dibanjiri oleh banyaknya buku komik yang mengangkat tema pendekar silat. Pada masa itu banyak bermunculan tokoh-tokoh komik silat seperti contohnya Si Buta dari Goa Hantu karangan Ganesh TH, Jaka Sembung karangan Djair Warni, Panji Tengkorak karangan Hans Jaladara, Jaka Tingkir karangan Hasmi, Wiro Sableng karangan Bastian Tito, Panji Semirang karangan R.A. Kosasih¹⁰.

Tahun itu merupakan masa kejayaan komikus Indonesia, kisah-kisah pendekar banyak disukai oleh masyarakat. Puluhan judul komik yang mengangkat tema pendekar silat banyak diterbitkan¹¹.

Diantara banyaknya tokoh komik silat pada masa itu, Panji Tengkorak merupakan salah satu karakter yang populer. Bahkan karena kepopulerannya, buku Panji Tengkorak sendiri sempat digubah sebanyak 3 kali, yaitu pada tahun 1968, 1985 dan pada tahun 1996¹². Panji Tengkorak juga pernah diangkat ke layar lebar pada tahun 1971, dan serial bersambung Panji Tengkorak muncul sebanyak 26 episode pada tahun 1997. Seno Gumira Ajidarma, seorang penulis sastra Indonesia, yang pernah meraih beberapa penghargaan internasional pun mengungkapkan bahwa komik Panji Tengkorak ini merupakan komik Indonesia

¹⁰ www.seputar-indonesia.com, diakses pada September 2012

¹¹ Diungkapkan oleh Djair Warni, komikus pencipta Jaka Sembung

¹² Panji Tengkorak, Kebudayaan Dalam Perbincangan, Seno Gumira Ajidarma, 2011

yang mempunyai daya tarik untuk dibahas, karena keunikan tokoh dan jalan ceritanya. Ia bahkan mengangkat komik Panji Tengkorak ini sebagai pembahasan dalam tesisnya.



Gambar 1.1 : Panji Tengkorak tahun (a)1968, (b)1985, (c)1996. (sumber:google image)

Sisi menarik dari komik tersebut tidak hanya dari penokohan, tetapi juga dari segi cerita dan gaya ilustrasinya. Panji Tengkorak digambarkan sebagai seorang pendekar golongan putih yang banyak dimusuhi, baik oleh lawan-lawannya, yang menganggapnya sebagai pendekar no 1, yang harus dikalahkan , maupun oleh orang awam, karena ia dianggap banyak menyebabkan terjadinya pertumpahan darah, sehingga ia diusir dari setiap desa yang ia singgahi, dan akhirnya membuat posisi Panji menjadi *absurd*, seorang pembela kebenaran yang dibenci bahkan juga oleh orang-orang yang dibelanya. Latar belakang inilah yang membuat komik Panji Tengkorak menjadi berbeda, dan memiliki tempat tersendiri.

Dalam serial komik silat ciptaan Hans Jaladara, hanya Panji Tengkorak yang sampai mengalami penggubahan sebanyak 3 kali, hal ini dapat mengindikasikan bahwa Panji Tengkorak mampu mencapai suatu taraf popularitas tertentu dalam

penerimaan masyarakat. Panji Tengkorak merupakan salah satu komik hasil karya komikus lokal yang berpotensi, dan patut untuk dilestarikan, karena akan disayangkan jika sampai hilang.

Masa-masa kejayaan komik Panji Tengkorak ini terjadi antara tahun 60 sampai dengan pertengahan 80an¹³. Memasuki tahun 1990, komik lokal mulai menghilang dari peredaran, akibat banyaknya komik terjemahan Amerika, Eropa dan Jepang yang masuk ke pasaran. Para penerbit pun kemudian lebih memilih untuk menerbitkan komik-komik terjemahan tersebut¹⁴. Hal tersebut membuat komik-komik Panji Tengkorak makin sulit ditemui, yang akhirnya semakin membuat pamor tokoh ini makin tenggelam.



(a)

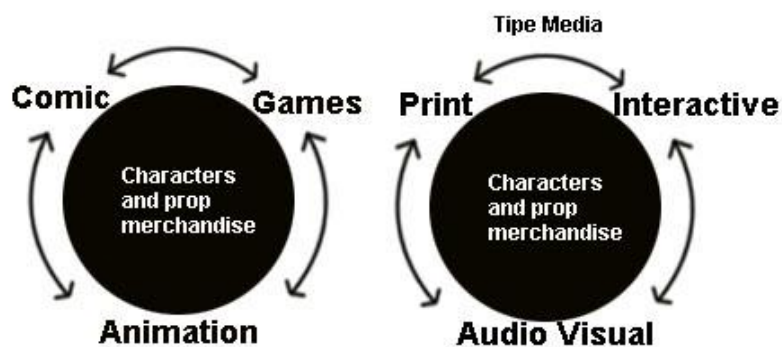
(b)

Gambar 1.2 : (a) Poster Film Panji Tengkorak 1971 dan (b) Poster Film Panji Tengkorak vs Jaka Umbaran 1983. (sumber: google image)

¹³ Panji Tengkorak, Kebudayaan Dalam Perbincangan, Seno Gumira Ajidarma, 2011

¹⁴ www.indosiar.com, rubrik Horison “komik Indonesia, Dulu Berjaya Kini Diratapi”

Film animasi dapat menjadi alternatif media yang paling efektif dalam mempopulerkan sebuah tokoh komik., karena animasi dan komik sendiri merupakan media yang saling berkaitan dalam usaha untuk memperpanjang hidup sebuah karya visual melalui transformasi media yang berkesinambungan ¹⁵. Selain itu, di Indonesia sendiri saat ini peminat film animasi semakin banyak, walaupun porsi tayangan film animasi untuk remaja yang berisi konten lokal masih kurang.



Gambar 1.3 : Rantai Tautan Media dalam Industri Hiburan Visual
(Sumber : Majalah Concept vol 4)

Berdasarkan penjabaran di atas, muncul ketertarikan untuk membuat Film Animasi dengan tokoh komik yang murni buatan komikus Indonesia, karena Indonesia memiliki banyak komik yang mempunyai ciri khas kebudayaan asli Indonesia dan memiliki banyak penggemar dari seluruh Indonesia ¹⁶.

Pertimbangan lain dalam mengangkat cerita komik dalam bentuk film animasi adalah karena melihat trend saat ini untuk film seri animasi di tv yang banyak menayangkan film seri animasi yang diangkat dari komik dan memiliki banyak penggemar, contohnya seperti film seri One Piece, Naruto, dan Dragon ball. Dan berdasarkan survey penulis melalui kuesioner, sebanyak 90 % setuju untuk pembuatan film animasi yang diangkat dari komik lokal, dengan alasan yang sebagian besar menyatakan agar tidak kalah dengan produk luar.

¹⁵ Concept Magz Vol 04 edisi 22, 2008

¹⁶ www.komikindonesia.com, diakses pada September 2012

Berhubungan dengan masalah dan peluang di atas, maka menarik bagi saya merancang Film Animasi Panji Tengkorak karya Hans Jaladara untuk tayangan televisi, agar dapat bersaing dengan Film Animasi sejenis. Alasan memilih komik Panji Tengkorak untuk diangkat ke dalam film seri animasi adalah karena Panji Tengkorak merupakan salah satu ikon komik Indonesia yang pernah sangat populer dan yang dulunya memiliki banyak penggemar, terutama remaja, sehingga Panji Tengkorak memiliki potensi yang cukup besar untuk kembali meraih popularitas di kalangan remaja saat ini. Tokoh Panji Tengkorak sendiri juga merupakan karakter yang unik, karena walaupun mengambil tema silat yang umum pada saat komik Panji Tengkorak ini pertama diterbitkan, Panji Tengkorak tetap memiliki daya tarik tersendiri, dilihat dari cerita dan penokohnya¹⁷.

Pada pengaplikasiannya nanti, film animasi Panji Tengkorak ini akan dikemas dengan menggunakan gaya gambar yang menarik menurut remaja saat ini, juga cerita yang disesuaikan dengan kebutuhan seri animasi tv. Hal ini berdasarkan atas pernyataan Bpk. Yuwono, animator senior asal Surabaya, yang menyatakan bahwa pengemasan sebuah film animasi yang diangkat dari buku komik, dalam tujuannya untuk menyasar target segmen baru, dapat dilakukan dengan cara penulisan kembali cerita yang dirasa akan mampu menarik penggemar baru, ataupun dengan jalan mengubah gaya gambar asli ke dalam gaya gambar yang disukai saat ini.¹⁸ Dalam pembuatan sebuah film animasi, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar film animasi yang dibuat dapat menarik minat para pemirsa yang menjadi target segmennya. Yaitu penulisan cerita yang menarik, penggambaran tokoh-tokohnya, *environment* dan juga sinematografinya¹⁹.

1.2 Identifikasi Masalah

Point-point permasalahan yang dapat diambil dari latar belakang diatas antara lain :

¹⁷ Panji Tengkorak, Kebudayaan Dalam Perbincangan, Seno Gumira Ajidarma, 2011

¹⁸ Wawancara dengan Bpk. H.M Yuwono, animator senior, pendiri Index Bregas Wahyu perkasa

¹⁹ Ibid

- Semakin banyaknya peminat film animasi di Indonesia, tetapi tayangan film animasi untuk remaja dengan konten lokal masih kurang.
- Indonesia memiliki banyak komik yang mempunyai ciri khas kebudayaan asli Indonesia dan memiliki penggemar dari seluruh Indonesia, yang akan disayangkan jika sampai hilang. Berdasarkan survey penulis melalui kuesioner terhadap ketertarikan responden pada tokoh komik lokal, sekitar 60% tertarik untuk menonton film animasi yang berasal dari tokoh komik lokal, yang menandakan bahwa masih ada minat terhadap hasil karya asli Indonesia.
- Tokoh Komik Panji Tengkorak berpotensi untuk diangkat ke dalam seri animasi tv, karena pernah populer dan Panji Tengkorak sendiri merupakan karakter yang unik.
- Cukup tingginya minat masyarakat, terutama di Indonesia terhadap film animasi memberikan peluang untuk mengangkat tokoh Panji Tengkorak ini ke dalam film animasi seri tv. Dari hasil survey penulis melalui kuesioner, 100% responden menyatakan pernah melihat film animasi, dan 95% menyatakan suka dengan film animasi.
- Selain banyaknya peminat, animasi dan komik merupakan media yang saling berkaitan, dan dapat saling mendukung dalam hal kontinuitas sebuah karya visual. Oleh karena itu animasi dapat dikatakan sebagai media yang efektif dalam mempopulerkan tokoh komik.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini berkaitan dengan efektifitas penyampaian cerita dan karakter “Panji Tengkorak” melalui film animasi ini kepada *audiens*. Adapun kajian yang akan dipelajari adalah :

- Perancangan akan membuat film animasi “Panji Tengkorak” sebanyak satu episode, yang berasal dari buku komiknya, Panji Tengkorak jilid pertama terbitan tahun 1968 .

- Plot cerita “Panji Tengkorak” diambil sama dengan komiknya, hanya saja perlu melalui pengolahan lagi dengan penambahan atau pengurangan detail cerita untuk penyesuaian dengan kemasan film seri animasi televisi, sesuai dengan tren yang sedang diminati saat ini.
- Gaya gambar karakter dalam film animasi seri tv Panji Tengkorak akan menggunakan gaya gambar yang menarik menurut remaja saat ini, dengan tujuan agar mampu meraih *audiens* yang menjadi target segmen baru.
- Proses dan teknik pembuatan film animasi “Panji Tengkorak”
- Jenis visual yang akan digunakan untuk penggambaran dalam film animasi “Panji Tengkorak”

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah film seri animasi “Panji Tengkorak” untuk tayangan televisi yang mampu menarik minat remaja terhadap film animasi yang memuat konten lokal.

1.5 Ruang Lingkup

Dari rumusan masalah diatas, maka gambaran output adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan *storyboard* untuk 1 episode
2. Karakter dan *environment* dari komik yang digambarkan menggunakan gaya gambar yang saat ini sedang populer dalam film animasi
3. Film animasi “Panji Tengkorak”
4. Hasil studi karakteristik target audiens (melalui survey, serta pengumpulan data dan informasi yang mendukung)

1.6 Tujuan

1. Mengangkat komik karya asli Indonesia dalam bentuk film animasi sebagai usaha untuk memperkenalkan sebuah tokoh komik yang pernah sangat terkenal dan menjadi ikon di Indonesia.

2. Membangkitkan rasa ingin tahu dan minat remaja terhadap film animasi yang memuat konten lokal, berupa tokoh komik buatan komikus Indonesia, dan bertemakan silat, yang merupakan ilmu beladiri khas Indonesia. Perancangan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan remaja terhadap salah satu ikon tokoh superhero/pendekar silat dari komik Indonesia yang pernah populer.
3. Salah satu upaya untuk menumbuhkan industri film animasi di Indonesia.

1.7 Manfaat

1.7.1 Manfaat Akademik

Proyek perancangan ini sebagai proses pengembangan diri dan kepedulian terhadap animasi dan budaya lokal di Indonesia. Judul ini diharapkan mampu mewakili kompetensi selama belajar di Desain Komunikasi Visual ITS, dan hasil perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu contoh karya Jurusan Desain Komunikasi Visual ITS yang berbobot dan layak untuk menjadi kebanggaan jurusan.

1.7.2 Manfaat bagi Praktisi

Output dari perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat dipakai sebagai bahan referensi untuk pengembangan proyek desain yang lebih inovatif. Juga sebagai acuan dasar untuk pengembangan desain bagi desainer/animotor selanjutnya.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang pemilihan judul, permasalahan, ruang lingkup, tujuan serta manfaat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan berbagai hal yang mencakup teori dasar yang melatar belakangi konsep yang akan dibuat, serta studi yang diperoleh dari data eksisting,

sehingga mendapatkan data yang valid guna menghasilkan output yang diinginkan.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan tentang definisi judul dan subjudul serta keabsahan riset, data, serta tahapan dan logika berpikir dalam menyelesaikan judul ini.

BAB IV KONSEP DESAIN

Membahas mengenai konsep yang menjadi acuan tiap output desainnya secara menyeluruh.

BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

Membahas mengenai output desain sebagai perwujudan dari konsep dan teori yang dipakai.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan. Saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pada bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan erat dengan pokok permasalahan yang akan dibahas. Landasan teori ini nantinya akan dipergunakan sebagai bahan dasar atau acuan dalam merancang sebuah film seri animasi.

2.1.1 Tentang Panji Tengkorak

Panji Tengkorak merupakan sebuah komik silat yang bertemakan percintaan, dendam, kesetiaan, dan prinsip seorang pendekar. Panji Tengkorak adalah nama julukan seorang pendekar silat yang bernama Panji, ia mendapat nama julukan tersebut dikarenakan dalam pengembaraannya di dunia persilatan, ia selalu menggunakan topeng berwujud tengkorak. Dalam perjalanan ceritanya nanti Panji digambarkan menanggalkan topeng tengkoraknya, tetapi ia tetap dipanggil dengan sebutan Panji Tengkorak.

Panji Tengkorak, yang pertama kali muncul pada tahun 1968, diterbitkan oleh penerbit Dwi Djaja²⁰, merupakan salah satu ikon dalam komik lokal Indonesia, dan merupakan salah satu komik silat yang terkenal pada tahun 60-80an, yang memiliki banyak penggemar. Terbukti dengan digubahnya buku ini sampai 3 kali, yang dapat mengindikasikan bahwa buku ini cukup populer. Panji Tengkorak juga sempat muncul di layar lebar pada tahun 70an dan sempat juga dibuatkan sinetronnya, yang tayang di stasiun televisi swasta pada tahun 90an.

Kisah Panji Tengkorak ini dibuka saat Panji, yang sedang berdiri dekat dengan tepi sungai tiba-tiba dikepung oleh 3 orang yang ingin membunuhnya. Mereka kemudian bertarung dan berakhir dengan kekalahan 3 orang tersebut, Panji kemudian melanjutkan perjalanannya, yang membawanya ke sebuah desa. Saat ingin memasuki desa itu, ia dicegat oleh pemimpin desa tersebut, yang juga hendak membunuhnya, dan sekali lagi Panji bertarung melawan pemimpin desa

²⁰ Komik Panji Tengkorak jilid 1 terbitan tahun 1968

itu, Panji berhasil mengalahkannya dan membuatnya sekarat, tetapi sebelum mati ia menitipkan adik-adiknya kepada Panji. Awal kisah ini kemudian membawanya bertemu dengan Mariani, seorang wanita cantik yang mirip dengan istri Panji yang telah meninggal. yang kemudian menimbulkan pergolakan dalam diri Panji, karena ia telah bersumpah setia kepada istrinya. Pergolakan ini tetap mengiringi petualangan Panji, yang dalam perjalanannya ia akan dipertemukan oleh orang yang menyebabkan kematian istrinya, juga dengan ayah kandungnya, Kebobeok, yang ternyata merupakan musuh utamanya, seorang tokoh besar golongan hitam, dan merupakan dalang dari rencana jahat dalam kisah Panji Tengkorak ini.

Walaupun akhirnya Kebobeok mampu dikalahkan, masalah yang mengiringi Panji masih belum selesai, kali ini berhubungan dengan Nesia, seorang tokoh wanita yang jatuh hati kepada Panji Tengkorak, tetapi karena menerima penolakan, ia menjadi dendam kepada Panji, dan meracuni Mariani, wanita yang dicintainya. Nesia yang diceritakan sedang sekarat, mengajukan tiga syarat, jika Panji ingin mendapatkan obat penawar untuk Mariani, yang salah satunya agar Panji tidak pernah meninggalkannya, bahkan pada saat ia telah mati. Panji yang telah berjanji kepada Nesia memenuhi janjinya dan kemudian pergi meninggalkan Mariani dengan selalu menyeret peti mati yang berisikan jenazah Nesia, dalam perjalanannya.



Gambar 2.1 : *panji tengkorak menyeret peti mati nesia (sumber: komik panji pengkorak jilid 5, terbitan 1968)*

2.1.2 Panji Tengkorak dalam Sejarah Komik Indonesia

Panji Tengkorak merupakan karya *masterpiece* Hans Jaladara yang paling terkenal. Bahkan karya Hans itu dianggap sebagai satu-satunya tokoh komik yang mampu menyamai Si Buta Dari Goa Hantu yang saat itu sangat populer. Pada masanya, Hans Jaladara merupakan salah satu dari komikus Indonesia yang dianggap sebagai '7 pendekar komik Indonesia', selain Ganes TH, Djair Warni, Jan Mintaraga, Teguh Santosa, Sim, dan Zaldy Armendaris.

Hans bernama asli Hans Rianto Sukandi, Hans Jaladara merupakan nama pena yang digunakannya saat membuat komik, nama Jaladara sendiri diambilnya dari tokoh komik wayang karya Ardi Soma yaitu Wiku Paksi Jaladara. Hans awalnya adalah seorang pembuat komik drama, ia kemudian diminta oleh sebuah penerbit untuk membuat komik yang serupa dengan Si Buta Dari Goa Hantu, yang pada saat itu menjadi idola para penggemar komik.

Hans kemudian menciptakan komik Panji Tengkorak, yang sangat sukses dipasaran ketika diterbitkan. Bahkan pada tahun 1971, komik ini diadaptasi kesebuah film layar lebar yang dibintangi oleh Deddy Sutomo sebagai Panji Tengkorak, dan mengundang bintang film asal Taiwan, Shan Kuan Ling Fung untuk berperan sebagai Dewi Bunga. Panji Tengkorak merupakan karakter yang dibuat 'bertentangan' dengan Si Buta, Panji Tengkorak berambut pendek, berbeda dengan Si Buta yang berambut panjang, Si Buta berpakaian rapi, sedangkan Panji Tengkorak berpakaian compang-camping, Si Buta digambarkan mempunyai wajah yang sangat tampan, dan Panji Tengkorak, walaupun juga mempunyai wajah tampan, ia digambarkan selalu memakai topeng tengkorak yang membuat wajahnya terlihat jelek dan mengerikan. Perbedaan lainnya adalah, Si Buta kemana-mana selalu ditemani seekor monyet hitam yang pintar, dan Panji Tengkorak ditemani oleh peti mati. Perbedaan-perbedaan itulah yang membuat Panji Tengkorak memiliki keunikan tersendiri. Kekuatan komik Panji Tengkorak ini juga terletak pada gaya gambar yang detail, cerita yang penuh drama dan intrik, saat bagaimana Panji diperlihatkan begitu terpukul oleh kematian istrinya, sampai akhirnya ia membongkar makam istrinya, dan hanya menemukan

tengkorak, ia kemudian berpendapat bahwa hakekat manusia adalah tengkorak itu sendiri, dibalik yang cantik terdapat yang jelek, dan semua manusia hanya menggunakan topeng untuk menyembunyikan kejelekan mereka. Cerita yang penuh drama ini juga ditunjukkan saat Panji yang telah bersumpah setia terhadap istrinya, bertemu dengan Mariani, wanita cantik berwajah mirip dengan istrinya, yang juga diceritakan mencintai Panji. Hal yang menimbulkan kebimbangan dalam diri Panji.²¹ Selain drama, adegan perkelahian silat yang digambarkan dengan detail dengan koreografi yang artistik juga merupakan salah satu kekuatan komik Panji Tengkorak ini, Hans mampu menggambarkan adegan perkelahian dengan sangat menarik, menggunakan imajinasinya, tanpa mengacu pada ilmu beladiri tertentu. Hans juga cukup mahir dalam menyusun alur cerita, sehingga pembaca tidak bosan dan dibuat penasaran dengan jalannya cerita.



Gambar 2.2 : panji tengkorak menunjukkan keahlian silatnya yang digambarkan dengan sangat detail oleh hans. (sumber:panji tengkorak jilid 3, terbitan 1968)

2.1.3 Unsur Intrinsik dalam Panji Tengkorak

Panji Tengkorak sebenarnya merupakan komik dengan tema yang umum pada saat itu, hanya saja penokohan, ilustrasi yang detail dan alur cerita yang menarik membuat komik ini menjadi salah satu komik yang memiliki ciri tersendiri dan karakter yang kuat, dapat dilihat dari visualisasi tokoh utama dalam

²¹ Komik Panji Tengkorak Jilid 1 terbitan tahun 1968

komik ini, yaitu Panji Tengkorak, dengan topeng tengkorak dan pakaiannya yang compang-camping, menjadikannya sebagai salah satu tokoh komik yang memiliki ciri khas dan mudah dikenali.

Hal lain yang membuat komik ini menarik adalah kedudukan Panji Tengkorak sendiri dalam komik tersebut, ia diceritakan sebagai seorang yang berasal dari golongan putih, yang bahkan mau mengorbankan harga dirinya sebagai seorang pendekar, demi menolong orang lain, tetapi dianggap penjahat oleh orang awam, karena ia dianggap sebagai seorang pembunuh yang menyebabkan terjadinya banyak pertumpahan darah²². Berbeda dari komik silat lain, yang kedudukan tokoh utamanya digambarkan secara jelas sebagai seorang pembela kebenaran, dan di elu-elukan sebagai pahlawan. Dalam komik ini Panji Tengkorak terkesan sebagai seorang *antihero*, seorang tokoh *protagonist*, yang tidak disertai oleh atribut-atribut umum yang biasanya dimiliki seorang tokoh utama.²³



Gambar 2.3 : panji tengkorak dengan topeng tengkorak dan pakaiannya yang compang-camping. (sumber: komik panji tengkorak jilid 1, terbitan 1968)

Dalam komik ini, Hans juga mampu menggambarkan dengan baik perubahan psikologis Panji Tengkorak setelah mengetahui bahwa musuh utamanya, seorang penjahat besar dari golongan hitam, ternyata adalah ayah

²² Panji Tengkorak, Kebudayaan Dalam Perbincangan, Seno Gumira Ajidarma, 2011

²³ Ibid

kandungnya sendiri. Hans juga pandai dalam memainkan alur cerita, kisah kematian istri Panji Tengkorak, dan awal mula ia menggunakan topeng tengkorak diceritakan oleh Hans secara *flashback*. Latar tempat yang berasal dari imajinasi Hans digambarkannya secara detail dan indah, salah satu yang juga menjadi salah satu daya tarik komik ini.

2.1.4 Silat

Silat adalah suatu seni beladiri tradisional yang berasal dari Indonesia.²⁴ Nenek moyang bangsa Indonesia telah memiliki cara pembelaan diri yang ditujukan untuk melindungi diri atau mempertahankan kehidupannya, maupun kelompoknya dari tantangan alam.²⁵ Tradisi silat diturunkan secara lisan, dan menyebar dari mulut ke mulut, sehingga catatan tertulis mengenai asal mula silat sulit ditemukan. Sejarah silat dikisahkan melalui legenda yang beragam dari satu daerah ke daerah lain. Setiap daerah umumnya memiliki tokoh persilatan yang dibanggakan, misalnya Prabu Siliwangi, tokoh silat dari Sunda Pajajaran, Hang Tuah panglima Malaka, Gajah Mada mahapatih Majapahit, dan Si Pitung dari Betawi.



Gambar 2.4 : contoh gerakan silat (sumber: google image)

²⁴ <http://www.pengertianahli.com>

²⁵ <http://silatindonesia.com>

2.1.5 Media Massa

Media masa adalah alat-alat dalam komunikasi yang dapat menyebarkan pesan secara serempak dan cepat kepada audiens yang luas dan heterogen. Kelebihan media massa dibanding dengan jenis komunikasi yang lain adalah ia bisa mengatasi hambatan ruang dan waktu. Media massa bahkan mampu menyebarkan pesan hampir seketika pada waktu yang tak terbatas. Beberapa jenis media massa adalah, televisi, radio, media cetak seperti koran dan majalah.²⁶

2.1.5.1 Televisi

Media massa merupakan alat penyampai pesan yang sangat penting dalam konteks kehidupan sosial bermasyarakat, karena kehidupan sosial masyarakat tidak bisa dilepaskan dari pengaruh media massa. Media massa, dalam hal ini televisi, merupakan sarana yang efektif untuk menyampaikan banyak hal kepada masyarakat, dikarenakan jangkauannya yang luas dan kemampuan audio visualnya.²⁷

2.1.6 Film

Merupakan gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar, gambar itu terlihat hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinyu. Film juga merupakan serangkaian gambar-gambar yang diambil dari obyek yang bergerak memperlihatkan suatu serial peristiwa-peristiwa gerakan yang berlaku secara berkesinambungan, yang berfungsi sebagai media hiburan, pendidikan dan penerangan.

Sebagai salah satu media informasi, film secara otomatis membawa dampak (*side effect*), baik itu positif, maupun negatif kepada penontonnya. Suatu film diiringi suara yang dapat berupa dialog, atau musik, untuk meningkatkan kesan dan dampak dari film, selain itu juga sebagai alat bantu penguat ekspresi. Disamping suara musik, warna juga berperan mempertinggi tingkat nilai

²⁶ <http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/2060385-pengertian-media-massa/>

²⁷ Ibid

kenyataan pada film sehingga unsur sungguh-sungguh terjadi sedang dialami oleh khalayak pada saat film diputar makin terpenuhi.²⁸



Gambar 2.5 : gerakan seorang wanita yang sedang menari yang tersusun dari beberapa frame gambar.(google image)

2.1.6.1 Animasi

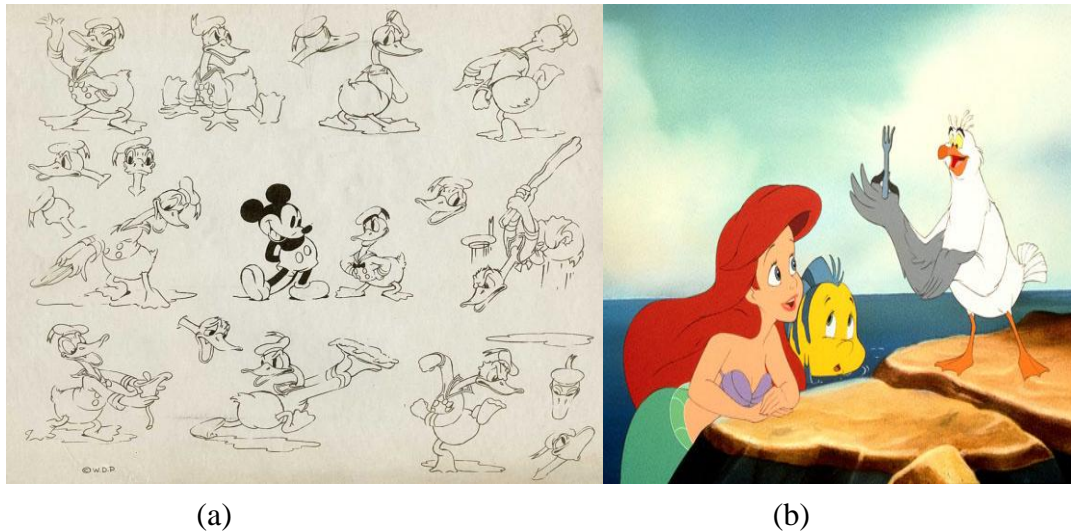
2.1.6.1.1 Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata "*anima*", yang berarti hidup, atau secara harafiah diartikan sebagai memberikan sifat makhluk hidup pada benda mati. Dalam perkembangannya, animasi dapat diartikan sebagai "suatu sequence atau rangkaian gambar yang terbagi dalam suatu *frame*, yang di ekspos pada tenggang waktu tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak". Animasi dipandang sebagai suatu proses dimana obyek-obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Wayang dianggap sebagai animasi tertua, karena memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog, dan ilustrasi musik. Dalam menampilkan animasi, metode yang paling umum digunakan adalah dalam bentuk film atau program video.

Proses pembuatan animasi dapat dilakukan secara konvensional, yang dibuat secara manual maupun digital, dengan menggunakan bantuan computer. Untuk

²⁸ www.scribd.com

pengisian suara atau *dubbing*, dapat dilakukan sebelum atau sesudah filmnya selesai.



Gambar 2.6 : proses penggambaran gerakan karakter "donald duck," (a) dan salah satu scene dalam film animasi disney, "little mermaid"(b) .(sumber:google image)

2.1.6.1.2 Jenis-Jenis Animasi²⁹

Secara umum, animasi dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1. **Traditional Animation**, juga biasa disebut *cel animation* atau *hand-drawn animation*. Merupakan teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Setiap *frame* berisi gambar-gambar yang awalnya digambar di kertas, dan kemudian di foto. Untuk menciptakan ilusi gerakan, masing-masing gambar dibuat berbeda tiap *framanya*. Hasil gambar para animator di *trace* pada lembaran transparan yang disebut *cels*, yang kemudian diberi warna, hasil gambar yang telah selesai diberi warna kemudian di foto satu persatu ke dalam *motion picture film*, menggunakan *rostrum camera*, dan

²⁹ <http://www.scribd.com/doc/52648415/4/B-JENIS-JENIS-ANIMASI>

diletakkan diatas *background* yang sebelumnya telah digambar.



Gambar 2.7 : proses pembuatan animasi tradisional, mulai penggambaran karakter, pewarnaan, pembuatan *environment*, hingga proses foto menggunakan *rostrum camera*.
(sumber: video caption, making of disney snow white)

2. **Stop Motion**, jenis animasi yang proses pembuatannya dibuat dengan cara menggerakkan objek benda nyata dan tiap-tiap pergerakan dari benda tersebut kemudian difoto. Sering juga disebut sebagai *claymotion*, karena sering menggunakan bahan clay sebagai objek yang akan digerakkan.



Gambar 2.8 : proses pembuatan film stop motion. (sumber: blog.oregonlive.com)

3. **Computer Animation**, merupakan jenis animasi yang proses pembuatannya secara digital menggunakan bantuan *software* computer. Computer Animation ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

- *2D Animation*, animasi yang menampilkan obyek secara 2 dimensi, proses pengerjaan animasi jenis ini biasanya dengan menggunakan *software-software* animasi berbasis vector. Sering kali juga awal penggambaran tiap-tiap gerakan dilakukan secara manual, baru kemudian di *scan*, lalu proses pewarnaan dan proses menganimasikannya menggunakan bantuan software computer.



Gambar 2.9 : contoh animasi 2D (video caption, disney tarzan)

- *3D Animation*, dengan animasi 3D, karakter yang ditampilkan dapat terlihat semakin hidup dan semakin menyerupai bentuk benda nyata. animasi 3D saat ini sedang populer, sayangnya, dibutuhkan peralatan yang memadai dan biaya yang cukup besar jika ingin membuat animasi 3D ini, apalagi jika untuk keperluan pembuatan film dengan durasi yang panjang.



Gambar 2.10 : contoh animasi 3D (video caption despicable me)

2.1.6.1.3 Kategori Film Animasi

Dalam industri film, animasi terbagi kedalam beberapa kategori, pembagian tersebut didasarkan atas pemasarannya. Pembagian kategori dalam film animasi antara lain³⁰:

2.1.6.1.3.1 Theatrical

Film animasi layar lebar, biasanya memiliki durasi yang relatif lebih panjang diantara yang lain, dengan hasil yang jauh lebih detail dan kebutuhan biaya yang lebih besar.



(a)

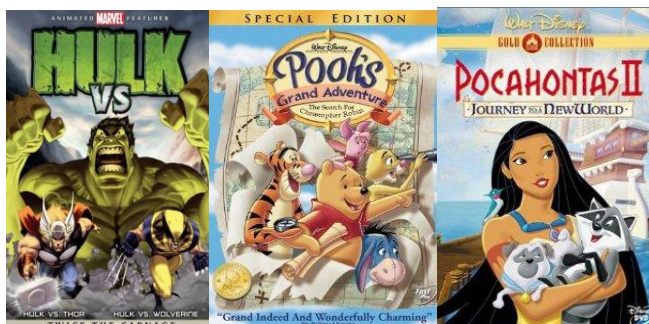
(b)

(c)

Gambar 2.11: contoh film animasi untuk theatrical. (a) akira, (b) tarzan, (c) jetsons (sumber : movieposter.com)

2.1.6.1.3.2 Direct to Video

Film animasi yang di *realese* ke publik dalam format *home video*, sebelum atau tanpa di *realese* ke layar lebar atau televisi.



(a)

(b)

(c)

Gambar 2.12 : contoh film animasi direct to video. (a) hulk, (b) poohs, (c) pocahontas 2 (sumber : imdb.com)

³⁰ Writing for Animation, Comics, and Games", Christy Marx, 2007

2.1.6.1.3.3 Television

Film animasi yang di khusus kan untuk tayangan televisi, biasanya merupakan film berseri yang terbagi kedalam beberapa episode dan memiliki durasi paling singkat diantara ke 3 kategori film animasi . Film kategori ini dibagi menjadi 2 berdasarkan gaya penceritaanya yaitu : ³¹

1. **Serial**, merupakan suatu film seri televisi yang ditayangkan ke dalam episode-episode, dimana satu episode dengan episode lainnya mempunyai cerita yang berkesinambungan. Film serial umumnya mempunyai satu *main story*, yang detail ceritanya diberikan sedikit demi sedikit, seperti *puzzle*, untuk mengembangkan cerita, hingga nantinya mampu membentuk keseluruhan inti cerita. Tiap adegan dalam suatu episode memiliki *impact* terhadap episode selanjutnya, dan *audiens* diharuskan menonton keseluruhan episodenya untuk memahami inti ceritanya. Serial tv sendiri dibagi menjadi 2 yaitu:

- *Heavily serialized*, serial tv jenis ini tiap episode atau sebagian besar episodenya, memiliki cerita yang diarahkan ke satu *storyline/plot*, dan umumnya antara episode satu dengan episode selanjutnya bersambung secara *linier*. Contoh : film serial animasi One Piece, Dragon Ball, The Maxx, Attack on Titans.



(a) (b) (c) (d)

Gambar 2.13 : contoh film seri animasi heavily serialized. (a)one piece, (b)dragon ball, (c)the maxx, (d)attack on titans (google image.com)

³¹ www.seriable.com

- *Serial Procedural*, merupakan perpaduan dimana suatu film memiliki satu *main story* yang mengikat keseluruhan episode, namun pada penceritaanya, tiap episode memiliki *mini story* yang selesai dalam satu episode, tetapi masih berhubungan dengan *main story* nya. Audiens tidak diharuskan untuk menonton film jenis ini secara berurutan, karena antara satu episode dengan episode lainnya umumnya bukan episode yang bersambung secara *linier*, berbeda dengan *Heavily Serialized*. Contoh: Samurai Jack, Jackie Chan Adventures, Xiaolin Showdown, Avatar The Last Airbender.



Gambar 2.14 : contoh film seri animasi serial procedural. (a) samurai jack, (b) Jackie chan adventures, (c) xiaolin showdown, (d) avatar the last airbender. (google image.com)

2. **Episodic/Procedural**, merupakan tayangan film seri televisi, dimana tiap episodenya mempunyai jalan cerita sendiri yang selesai dalam satu episode, walaupun terkadang satu cerita dapat terbagi ke dalam 2 episode. Umumnya jenis film seri ini tidak memiliki satu *main story* yang mengikat keseluruhan episode. Pada *episodic/procedural* ini jarang sekali terdapat pengembangan karakter tiap tokohnya, dan tiap cerita pada episodenya selalu mengikuti formula yang sama, seperti contohnya film seri animasi Doraemon, dimana pada tiap episodenya, tokoh Doraemon diceritakan mengeluarkan suatu *gadget* dari masa depan yang seringkali di salah gunakan sehingga keadaan menjadi kacau. Plot cerita tersebut selalu

berulang pada tiap episode film seri Doraemon. Atau dalam film seri Dexter's Laboratory, yang pada sebagian besar episodenya menceritakan tentang seorang anak jenius bernama Dexter yang selalu diganggu oleh saudara perempuannya. *Audiens* juga tidak harus menonton tiap episode film seri *episodic/procedural* ini secara berurutan, karena masing-masing episodenya, sebagian besar merupakan episode yang berdiri sendiri, dan tidak saling berkaitan. Contoh : Doraemon, Amazing World of Gumball, The Simpsons, Batman Animated Series, Dexter's Lab.



Gambar 2.15 : contoh film seri animasi episodic/procedural. (a)doraemon, (b)amazing world of gumball, (c)the Simpsons, (d)batman animated series.(sumber: google image)

2.1.6.1.4 Genre Animasi

Genre merupakan bentuk, kategori atau klasifikasi tertentu dari sebuah film³², termasuk animasi. *Genre* bisa berupa *comedy*, *action*, *drama*, *romance*, *horror*, *science fiction*, *thriller*.³³ *Genre* memiliki fungsi untuk mempermudah dalam pengelompokan suatu film, seperti contohnya pengelompokkan film yang sesuai untuk *audiens* anak-anak atau dewasa. juga agar para *audiens* itu dapat lebih mudah membaca plot yang ada di film yang mereka tonton.³⁴ Para pembuat film pun dapat memperkirakan adegan-adegan seperti apa yang diharapkan *audiens* saat mereka menyaksikan film dengan *genre* tertentu, sehingga mereka

³² <http://www.wisageek.com/what-is-a-film-genre.htm>

³³ www.filmsite.org

³⁴ <http://www.mecfilms.com/critic1.htm>

bisa memberikan elemen-elemen yang sesuai dan mampu memberikan daya tarik bagi film tersebut.³⁵

Dari *genre-genre* yang umum tersebut muncul *sub genre* baru yang dikarenakan oleh dalam satu film terdapat elemen-elemen dari beberapa *genre* sekaligus. Salah satunya adalah *Action comedy*, yang merupakan *sub genre* dari *genre action* dan *comedy*, *sub genre* ini berupa campuran dari film *action* yang diselengi oleh humor. Jenis *sub genre* ini pertama kali muncul dan menjadi trend pada tahun 80an. Umumnya *action comedy* bergantung pada tingkah laku atau ekspresi para karakter dalam film untuk memunculkan humornya, tapi sisi humor pada film bergenre ini terkadang juga muncul dalam dialog-dialog karakternya, walaupun adegan-adegan *action* dalam genre ini tidak se *intens* film *action* murni, adegan-adegan aksi pada film bergenre ini tetap merupakan penunjang utama, dan humor-humornya sendiri hanya merupakan selingan.³⁶



(a)

(b)

Gambar 2.16 : (a) adegan pertarungan dalam film animasi *dragon ball* dan (b) *kung fu panda* yang terlihat konyol karena ekspresi karakternya (sumber: video caption)

Dalam film *action comedy*, biasanya adegan *action* yang ada di dalamnya cukup ringan, dan jarang memperlihatkan kematian yang tragis dan luka-luka yang parah, berbeda dengan film *action* murni.³⁷ Beberapa contoh film animasi yang bergenre *action comedy*, *Dragon Ball*, *Avatar the Last Airbender*, *Samurai Jack*, *Kung Fu Panda*, *Teenage Mutant Ninja Turtle*, *The Incredibles*.

³⁵ ³⁵ <http://www.wisegeek.com/what-is-a-film-genre.htm>

³⁶ www.thescriptlab.com

³⁷ Ibid



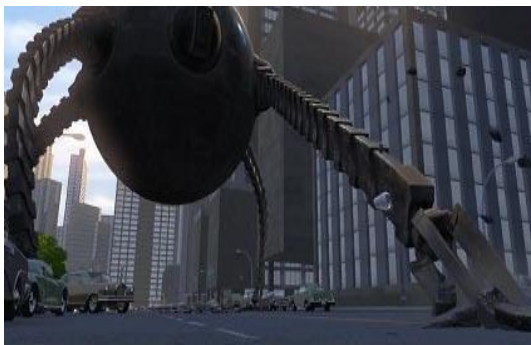
(a)



(b)

Gambar 2.17 : (a) adegan saat salah satu karakter terbakar dalam film animasi *one piece*, (b) luka bakar yang tidak diperlihatkan dengan detail. (sumber: *one piece anime video caption*)

Walaupun tidak se *intens* dalam film *action* murni, adegan-adegan aksi dalam film bergenre *action comedy* tetap menarik dan seru untuk dilihat. Karena biar bagaimanapun, adegan aksi dalam film ber *genre* ini merupakan penunjang utama, dan perlu dibuat sedemikian rupa agar mampu menjadi daya tarik yang disukai oleh *audiens*.



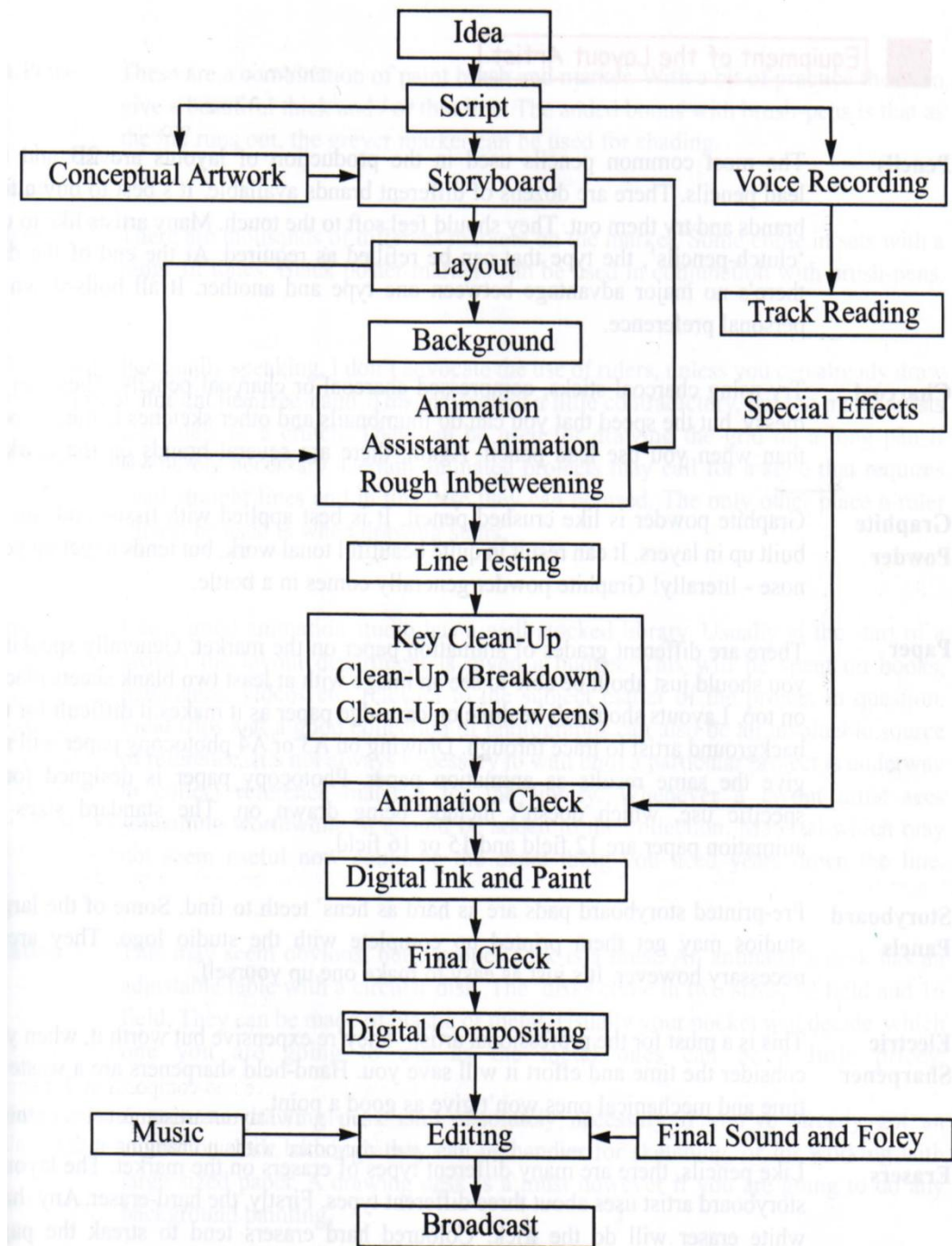
(a)



(b)

Gambar 2.18 : adegan aksi dalam film *the incredibles* (a) ,dan (b) *samurai jack*. (sumber : *the incredibles, samurai jack video caption*)

2.1.6.1.5 Flow Chart Proses Pembuatan Film Animasi³⁸



³⁸ Mark T Byrne, Animation The Art Of Layout and Storyboarding, 1999

2.1.7 Script

Setelah menemukan ide awal untuk sebuah cerita dalam film animasi, diperlukan penulisan *script* sebagai penjabaran dari ide awal tersebut, yang berisi tentang dialog tokoh-tokohnya, setting tempat, musik, kamera, spesial efek, dan lain-lain. *script* sendiri bisa di definisikan sebagai 'The Action', deskripsi, tulisan atau paragraf yang memiliki beberapa fungsi dalam menggambarkan setting lokasi, sudut pengambilan gambar suatu karakter, mensetting mood atau *tone*, untuk menunjukkan efek suara yang muncul pada adegan-adegan tertentu, serta pergerakan kamera atau hal apapun yang dibutuhkan agar pembacanya dapat memahami dengan jelas mengenai pengambilan suatu gambar yang dibutuhkan, atau kejadian yang muncul dalam suatu adegan.³⁹

Penulisan *script* untuk film animasi dan *live action* pada umumnya memiliki banyak kesamaan, hanya ada beberapa perbedaan penting yang membuat proses penulisan *script* untuk masing-masing jenis film ini berbeda. Kebanyakan *script* untuk *live action* lebih fokus pada dialog sedangkan untuk film animasi lebih banyak fokus untuk aksi-aksinya, agar para *visual designer* dan *animaturnya* mampu menampilkan cerita dan karakter yang sesuai dengan visi penulisnya.⁴⁰

Berikut adalah contoh script dalam film animasi Kung Fu Panda⁴¹ :

KUNG FU PANDA

Written By

Jonathan Aibel & Glenn Berger

FINAL DRAFT

June 3, 2008

1.

EXT. VALLEY -- DAY

A MYSTERIOUS WARRIOR treks across the rugged landscape.

³⁹ Writing for Animation, Comic, and Game, Christy Marx

⁴⁰ http://www.ehow.com/how_2102588_write-animation-script.html

⁴¹ <http://www.imsdb.com/scripts/Kung-Fu-Panda.html>

NARRATOR (V.O.)

Legend tells of a legendary warrior
whose Kung Fu skills were the stuff
of legend.

The warrior, his identity hidden beneath his flowing
robe and wide-brimmed hat, gnaws on a staff of bamboo.

NARRATOR (V.O.) (CONT'D)

He traveled the land in search of
worthy foes.

CUT TO:

INT. BAR

his The warrior sits at a table drinking tea and gnawing on
bamboo. The door BLASTS open. The MANCHU GANG rushes in
and surrounds him.

GANG BOSS

(to warrior)

I see you like to CHEW!

(beat)

Maybe you should chew on my FIST!!

The Boss punches the table.

NARRATOR (V.O.)

The warrior said nothing for his
mouth was full. Then, he swallowed.

He swallows.

NARRATOR (V.O.) (CONT'D)

And then, he spoke.

WARRIOR

(dubbed hero voice)

Enough talk. Let's FIGHT!

SHASHABOOEY!

WHAM! The warrior delivers a punch and the whole gang
goes flying.

NARRATOR (V.O.)

He was so deadly in fact that his
enemies would go blind from
overexposure to pure awesomeness.

2.1.8 Studi Karakter

Proses perancangan dan pengembangan karakter tidak hanya sebatas menggambar suatu figur. Setiap karakter juga perlu memiliki bentuk, sifat dan tingkah laku yang berbeda-beda.⁴² Animator perlu mempertimbangkan untuk memasukkan hal-hal tersebut dalam perancangan suatu karakter agar terlihat nyata.⁴³ Juga mempertimbangkan bagaimana interaksi atau hubungan antara satu karakter dengan karakter lainnya. Sebelum menggambar bentuk atau tampilan karakter tersebut, kita harus benar-benar mengetahui karakter seperti apa yang ingin kita buat⁴⁴, apakah karakter itu pemalas, pintar, sombong, atau yang lain. Selain hal diatas, selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah bagaimana menampilkan suatu karakter agar terlihat semenarik mungkin.⁴⁵

Beberapa hal yang dapat dijadikan dasar dalam merancang karakter untuk animasi:⁴⁶

- **Style**, gaya visual seperti apa yang ingin digunakan pada film animasi yang akan dibuat nantinya, apakah *stylistically illustrative*, *cartoon*, atau *realis*.
- **Personality**, tentukan terlebih dahulu mengenai sifat atau latar belakang yang dimiliki oleh karakter yang akan dibuat, karena nantinya akan berpengaruh terhadap bagaimana desain visual karakter itu sendiri.
- **Attitude/Gesture**, salah satu aspek lain yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah karakter, adalah tentang bagaimana mengkomunikasikan kepada *audience* mengenai tingkah laku suatu karakter, bagaimana cara menunjukkan bahwa karakter tersebut merupakan seorang pengecut, atau mungkin karakter yang mudah gugup.
- **Proportion**, proporsi suatu karakter dapat memperlihatkan karakter seperti apakah dia, seperti contohnya, desain karakter orang dengan tubuh besar

⁴² Preston Blair, *Cartoon Animation*, 1994

⁴³ Ibid

⁴⁴ *The Illusion of Life*, Disney Animation, 1981

⁴⁵ Ibid

⁴⁶ *How to Make Animated Film*, Tony White,

dengan kepala kecil, umumnya memperlihatkan bahwa dia merupakan karakter yang lugu namun memiliki keunggulan dalam hal fisik.

- **Head Heights**, ukuran kepala pada suatu karakter dapat dijadikan acuan dalam menentukan proporsi, juga dapat menunjukkan apakah karakter ini menggunakan gaya gambar kartun atau realis.
- **Silhouette**, siluet suatu karakter dapat menunjukkan *personality* karakter tersebut, hal ini dapat membantu kita dalam menentukan apakah tampilan karakter itu sudah sesuai penggambarannya dengan yang kita inginkan.
- **Detail/Texture**, dalam pembuatan film animasi 2D, terutama untuk keperluan serial televisi, penggambaran detail suatu karakter, entah itu rambutnya, asesoris atau kostum yang dikenakannya, perlu benar-benar diperhatikan. Walaupun tidak ada larangan dalam penggambaran secara detail, hal tersebut akan banyak berpengaruh pada lama pembuatan animasi, karena pada animasi 2D, pergerakan-pergerakan yang muncul akan digambar secara manual, yang tentunya dengan lebih banyak detail akan lebih banyak 'memakan' waktu.
- **Process**, setelah selesai menentukan konsep yang akan dipakai untuk perancangan karakter, hal selanjutnya yang perlu dilakukan adalah mengaplikasikannya dalam bentuk sketsa. Sebanyak dan secepat mungkin.

2.1.8.1 Basic Model Sheet⁴⁷

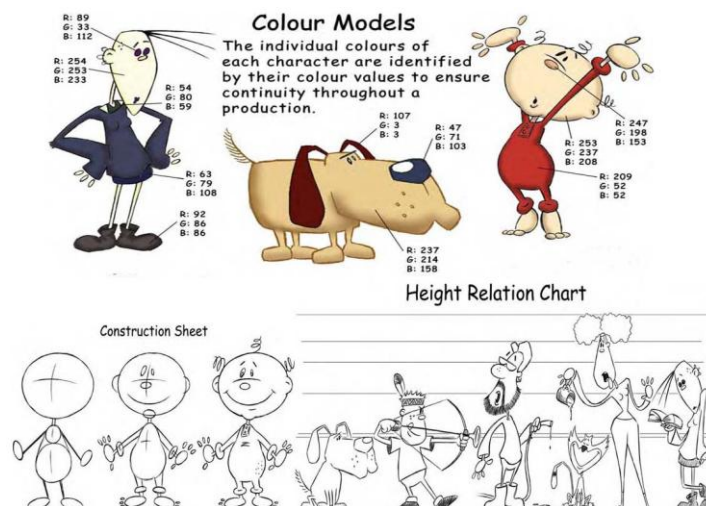
Setelah membuat sketsa dan menentukan salah satu desain karakter yang akan dipakai, animator perlu untuk membuat *basic model sheet*, yang bertujuan agar penggambaran suatu karakter tetap konsisten. *Basic model sheet* juga berisi tentang informasi visual yang dibutuhkan oleh animator, berupa tampilan suatu karakter jika dilihat dari depan, belakang, samping, atau 3/4, maupun detail kostum, warna, perbandingan tinggi antara karakter satu dengan lainnya, saat mereka melakukan suatu aksi, juga *step by step* cara penggambaran karakter tersebut.

⁴⁷ Animation The Mechanic of Motion, Chris Webster, 2005



Gambar 2.19 : contoh basic model sheet tampak depan, belakang dan 3/4 (kiri), tampilan karakter saat melakukan aksi (kanan), (sumber: kung fu panda concept art)

Hal ini akan mempermudah animator dalam memahami bentuk, pergerakan, dan detail kostum suatu karakter. Untuk serial animasi televisi, fungsi *model sheet* ini juga dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan suatu karakter pada film animasi untuk serial animasi televisi, sebagai contohnya pada serial *The Simpson*, yang desain karakternya mengalami perubahan antara awal kemunculannya dengan tampilannya saat ini.

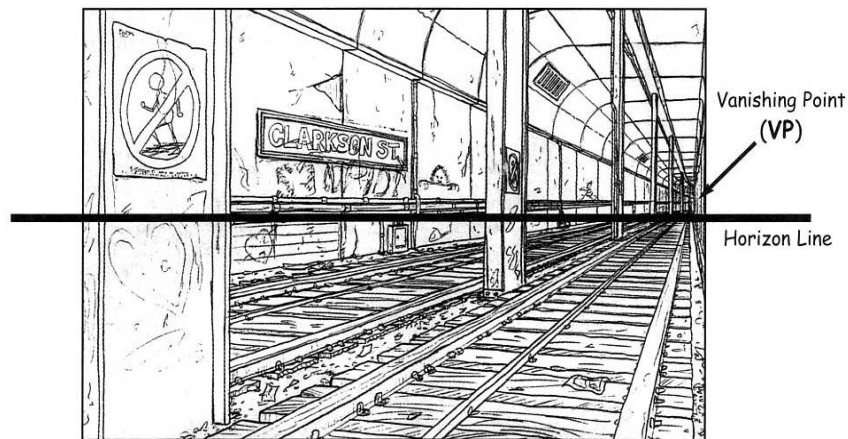


Gambar 2.20 : contoh basic model sheet yang berisi tentang warna, step by step penggambaran suatu karakter dan perbandingan tinggi antara satu karakter dengan karakter lainnya, (sumber: animation the mechanic of motion).

2.1.9 Desain Background/Environment ⁴⁸

Background /environment mencakup semua aspek yang membentuk dunia atau *setting* tempat dimana karakter akan tampil dalam sebuah animasi, unsur-unsur yang mencakup *Background /environment* antara lain :

- a. **Perspektif**, unsur yang penting dalam menjaga konsistensi latar dari sebuah animasi.



Gambar 2.21 : Contoh gambar perspektif

(sumber : *animation background layout*, Mike S Fowler)

- b. **Kontras**, *background* dan karakter perlu untuk dibedakan, baik itu dalam segi warna atau gelap terang, untuk memberikan kedalaman.



Gambar 2.22 : Warna pada karakter yang dibuat lebih terang dan berkesan flat untuk membedakan dengan warna *background* (sumber : *The Illusion Of Life*, Frank Thomas and Ollie Johnston)

⁴⁸ Fowler, S. Mike, *Animation Background Layout*, 2002

- c. **Style**, gaya gambar yang digunakan untuk menggambarkan *background* dan karakter perlu seragam, hal tersebut bertujuan agar penonton percaya bahwa sang karakter menjadi bagian dari latar tersebut. Setiap animasi biasanya memiliki *style guide*, yang bertujuan untuk menjaga konsistensi dari gaya gambar pada animasi secara keseluruhan.



Gambar 2.23 : gambar karakter dan *background* memiliki gaya gambar yang sama dengan pewarnaan yang memberikan kesan flat.
(sumber: video caption)

- d. **Pencahayaan/Lighting**, pencahayaan merupakan elemen desain yang penting dalam mendukung fokus cerita suatu animasi. Melalui pencahayaan, sebuah mood dapat dicitrakan.

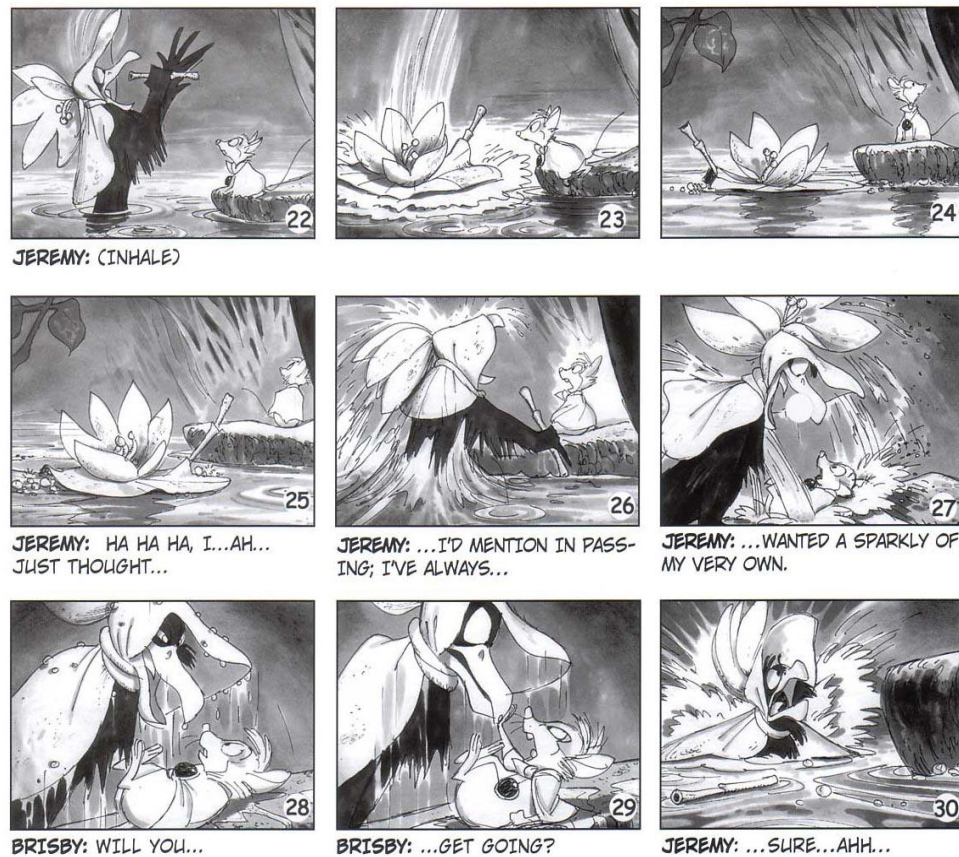


Gambar 2.24 : Contoh pencahayaan dalam film "Kungfu Panda"(sumber: video caption)

2.1.10 Storyboard

Storyboard berperan sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat dalam suatu proyek animasi atau film. *Storyboard* pada dasarnya sama dengan *storyline*, tapi dalam bentuk gambar. Beberapa alasan lain diperlukannya *storyboard* :

1. Untuk menghemat waktu dan biaya, lebih mudah untuk melakukan perubahan pada tahap pembuatan *storyboard* daripada mengganti adegan di tengah-tengah proses produksi.
2. Untuk melihat apakah cerita kita berjalan dengan baik.
3. Untuk membuat peta visual dalam tim, dengan adanya storyboard ini, dapat lebih mudah bagi anggota tim yang terlibat dalam proyek animasi, mengenai bagaimana animasi yang dibuat akan berjalan.
4. Untuk membuat orang lain lebih mudah dalam memberikan *feedback*.
5. Untuk membantu membuat *planning* dalam jadwal produksi, *storyboard* menghasilkan petunjuk dalam daftar setiap adegan, mengenai warna, waktu, dan adegan apa saja yang perlu dikembangkan. Tanpa perencanaan yang baik dalam *storyboard*, akan membuat kesulitan dalam menentukan jadwal produksi.
6. Untuk memfasilitasi proses persetujuan klien
7. Untuk membuat setting 3D lebih mudah, hal ini dapat mempermudah animator untuk mengetahui pengambilan gambar mana saja yang perlu diperlukan. Pertama perlu diketahui lokasi peletakan kamera yang mempengaruhi pencahayaan, *blocking*, dan jangkauan animasi tersebut.
8. Untuk memvisualisasikan berbagai ide dan memilih ide terbaik.
9. Untuk menciptakan penampilan visual yang sesuai, apakah cerita yang kita buat terlihat menarik, ataukah warna yang digunakan sudah sesuai.
10. Untuk membuat sebuah *animatic*



Gambar 2.25 : Contoh Storyboard (sumber: *Art of Storyboarding*, Don Bluths)

2.1.11 Gaya Penceritaan

2.1.11.1 Cinematic

Pengambilan gambar dengan menggunakan beberapa metode yang bertujuan memberikan variasi untuk memunculkan hiburan dan emosi tertentu bagi audiens. Umumnya menggunakan permainan panel, komposisi, pencahayaan dan pengambilan gambar dengan beberapa *angle* yang berbeda. *Samurai Jack* merupakan salah satu film serial animasi *mainstream* yang menerapkan konsep ini, walaupun sebenarnya penggunaan konsep *cinematic* pada film seri animasi televisi merupakan hal yang tidak umum, selain *Samurai Jack*, beberapa serial

anime juga menerapkan konsep ini seperti contohnya *Gundam*, *Patlabor*, *Trigun*, *Samurai x*, *one piece*, *evangelion*.



(a)

(b)



(c)

(d)

Gambar 2.26: contoh beberapa scene pada serial televisi animasi yang menerapkan konsep cinematic, (a)samurai jack, (b) patlabor, (c) evangelion, (d)gundam (sumber: video caption)

2.2 Target Audiens

Pemilihan target audiens berdasarkan atas genre film animasi yang akan ditayangkan. Genre yang dimaksud disini adalah klasifikasi atau jenis dari film tersebut, apakah sesuai untuk dilihat oleh usia tertentu. Tujuan dari penentuan target audiens ini adalah untuk memfokuskan dalam pembuatan film animasi ini nantinya, baik dari segi cerita ataupun gaya gambar.

2.2.1 Karakteristik Umum Target Audiens⁴⁹

Karakteristik dan pembagian usia bagi remaja antara lain :

⁴⁹ rumahbelajarsikologi.com

- Remaja Awal (12-15 Tahun) pada masa ini remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif, sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar.
- Remaja Pertengahan (15-18 Tahun) kepribadian remaja pada masa ini masih kekanak-kanakan tetapi pada masa remaja ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis.
- Remaja Akhir (18-21 Tahun) pada masa ini remaja sudah memiliki kematapan dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya sendiri dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian.

2.3 Studi Eksisting

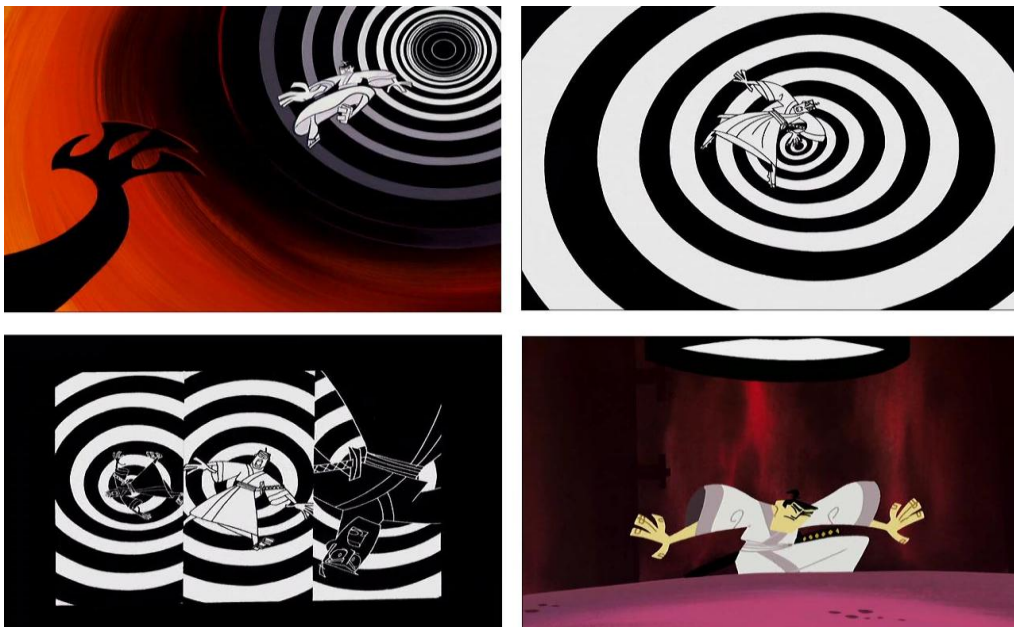
2.3.1 Studi Komparator

2.3.1.1 Samurai Jack



(sumber : google image)

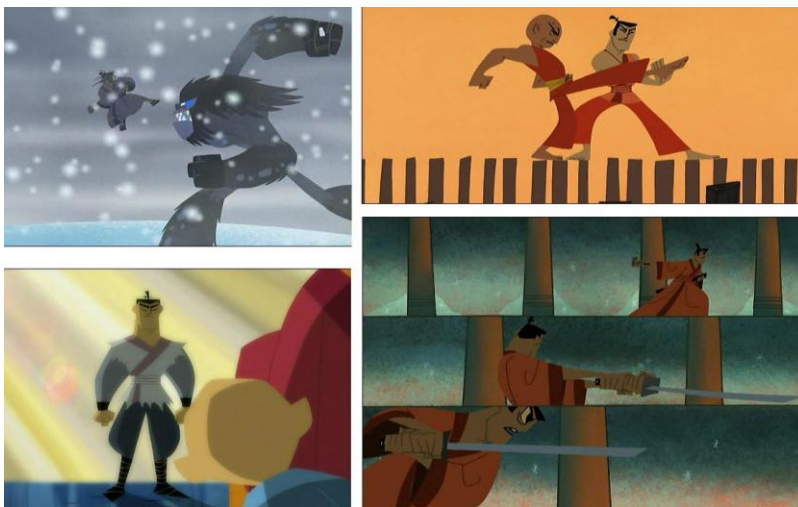
Samurai Jack adalah film serial animasi televisi dari Amerika yang dibuat oleh Genndy Tartakovsky, dan ditayangkan pada tahun 2001 hingga 2004. Samurai Jack terkenal dengan gaya gambarnya yang unik, tanpa penggunaan *outline*, dengan pewarnaan *simple*, yang mengambil referensi dari *ukiyo-e paintings*, *masking-based animation*, *storytelling* yang menarik, juga dengan gaya *cinematic* dan *pacinya*, minimnya penggunaan dialog, dan lebih banyak *action* membuat film serial ini menjadi tidak umum jika dibandingkan dengan film serial animasi saat ini. *Samurai Jack* merupakan salah film animasi bergenre *action* dengan campuran *comedy* yang sukses, dengan berhasil meraih 4 penghargaan *emmy*, dari 6 nominasi. Film serial ini bercerita tentang seorang *samurai* dengan pedang saktinya, yang dilatih untuk menghadapi iblis jahat perubah bentuk yang bernama 'Aku', pada saat samurai tersebut akhirnya berhadapan dengan 'Aku' dan berhasil mendesaknya, 'Aku' menggunakan kekuatan terakhirnya untuk membuka sebuah portal dan mengirim samurai tersebut ke masa depan, tempat dimana 'Aku' menjadi lebih kuat dan berhasil menguasai dunia. Episode-episode dalam film ini banyak menggambarkan petualangan Samurai jack saat mencari cara kembali ke masa lalu, untuk menghentikan 'Aku'.



Gambar 2.27 : samurai jack dikirim ke masa depan oleh 'aku' (sumber: samurai jack video caption)

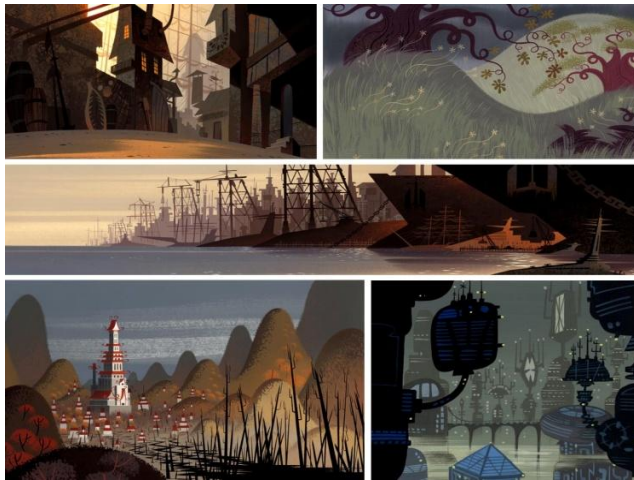
Film Samurai Jack ini dibuat sedemikian rupa agar mampu memainkan emosi penontonnya, sering kali banyak momen-momen tenang, atau menegangkan bahkan adegan-adegan lucu, sebelum memasuki adegan pertarungan, yang bertujuan membuat penontonnya menjadi tidak bosan. Plot yang digunakan pada masing-masing episodenya juga beragam, terkadang episode dalam film tersebut terlihat sangat suram, menyedihkan, menegangkan dan terkesan serius, namun juga tetap mengandung kekonyolan yang tidak terlihat dibuat-buat, baik dari dialog yang muncul atau tampilan karakternya.

Keunggulan lain dari serial ini adalah sinematografi dan koreografi pertarungannya yang digambarkan dengan sangat menarik. Penggunaan *split screen action captures*, *widescreen shots*, *multiple angle*, yang terinspirasi dari film *'The Little Prince and The Eight Headed Dragon'*, pada beberapa adegannya menambah daya tarik film ini. Adegan-adegan pertarungan dalam serial ini juga diperlihatkan dengan detail, Samurai Jack banyak mengambil referensi dari beladiri kuno, film samurai, film *action* 70an, dan *anime* dalam menampilkan adegan pertarungannya. Musuh-musuh yang dihadapi oleh Samurai Jack kebanyakan berupa robot, alien dan monster, yang digambarkan mengeluarkan darah berupa minyak atau cairan hijau untuk menutupi kesan sadis.



Gambar 2.28 : koreografi pertarungan dan sinematografi yang menarik digambarkan dengan detail (sumber: samurai jack video caption)

- **Genre** : *Action, Adventure, Comedy, Drama, Science Fiction*
- **Tema Cerita**, tema yang diangkat adalah kepahlawanan, petualangan, menceritakan tentang seorang samurai yang dibuang ke masa depan oleh iblis jahat, tema cerita ini terinspirasi dari grafik novel karya Frank Miller, berjudul 'Ronin' yang diterbitkan tahun 80an.
- **Alur Cerita**, alurnya bervariasi dalam setiap episodenya, tetapi kebanyakan menggunakan alur maju. Dan tiap episodenya merupakan cerita lepas, yang selesai dalam 1 episode.
- **Setting Cerita**, mengambil lokasi kota fiksi masa depan versi futuristik yang gelap dan penuh makhluk-makhluk aneh. Setting budaya yang masuk dalam cerita ini adalah setting budaya Jepang, mulai dari pakaian Jack hingga rumah makan *sushi* dan simbol-simbol aksara yang mirip kanji Jepang dan juga cerita *mythology*, seperti contohnya dewa-dewa dari bangsa Mesir dan Viking.
- **Tampilan Sudut Pandang**, menggunakan konsep *Cinematic*, yaitu dengan pengambilan sudut pandang yang variatif, permainan panel dan transisi yang menarik.
- **Unsur Action**, dalam film serial Samurai Jack ini banyak sekali adegan aksi yang menarik, dengan penggambaran yang detail, permainan kamera dan special efek, yang semuanya digambar secara manual.
- **Unsur Komedi**, unsur komedi dalam film ini kebanyakan ditampilkan melalui penggambaran tokoh-tokohnya, juga terlihat pada kejadian atau dialog yang terkesan serius, namun justru menjadi konyol.
- **Gaya Visual**, menggunakan gaya gambar yang unik, khas dari Genndy Tartakovsky untuk menggambarkan tokoh-tokohnya, juga dengan pewarnaan yang *simple*, tanpa *outline*, yang membuat tokoh-tokohnya terlihat lebih menyatu dengan *backgroundnya*. *Environment* dalam serial ini juga merupakan daya tarik tersendiri, dengan penggambaran yang *simple*, cenderung abstrak dan pewarnaan yang banyak menggunakan warna gelap, sehingga menampilkan kesan suram.



Gambar 2.29 : environment dalam serial samurai jack (sumber: samurai jack caption video)

- **Penghargaan**, meraih 6 nominasi *Emmy Award*, dengan memenangkan 4 diantaranya, 5 *Annie Award*, penghargaan khusus untuk film animasi, dan 1 *OIAF Award* untuk kategori *best television series*.

2.3.1.2 Kungfu Panda Secret of The Masters



(sumber : google image)

Kungfu Panda Secret of Masters ini merupakan film animasi pendek yang menceritakan tentang 3 master *kungfu* legendaris, Rhino, ox, dan croc, yang dibuat pada tahun 2011. Bercerita tentang awal mula tiga master *kungfu* saat

mereka masih menjadi petarung jalanan, dan hanya bertarung untuk mencari uang dan kejayaan, sebelum akhirnya mereka bertemu dengan master Ogway, seorang master kungfu bijaksana dan berilmu tinggi, yang berusaha mempersatukan mereka untuk menghadapi musuh yang sangat jahat dan kuat, The Wu Sister.

Film Kungfu Panda Secret of Master ini merupakan animasi 2D yang dikombinasikan dengan 3D dalam beberapa adegannya, yaitu pada saat adegan awal film ini dan pada adegan endingnya. Atau saat jalanan yang dipijak oleh Rhino, ox, Croc hancur dan mereka terjatuh dari tebing, animasi batu yang hancur itu menggunakan 3D, walaupun dirender dengan tampilan 2D.



(a)

(b)

(c)

Gambar 2.30 : adegan tiga master kungfu saat mereka jatuh dari tebing (a), adegan awal film secret of master (b), dan adegan endingnya (c). (sumber: video caption)

Seperti pada film Kungfu Panda the movienya, film ini banyak mengambil referensi dari kebudayaan Cina kuno, baik itu setting tempatnya maupun kostum yang dikenakan oleh karakter yang muncul dalam film ini. Gaya gambar dalam film ini menggunakan gaya gambar kartun dengan proporsi tubuh yang cenderung lebih besar daripada kakinya, sehingga terlihat konyol, dan pewarnaan dalam film ini menggunakan pewarnaan *flat* tanpa menggunakan *outline* yang mengambil referensi dari film Samurai jack, juga dengan penambahan tekstur yang digunakan pada pewarnaan karakter dan *environment/backgroundnya*. Kombinasi pewarnaan tersebut menambah daya tarik pada film ini.



Gambar 2.31 : contoh penggunaan tekstur pada background (sumber: video caption)

hal lain yang membuat film ini menarik, selain ceritanya adalah pencahayaannya, dan juga aksi pertarungan yang muncul dalam film ini, dengan beberapa kali memperlihatkan gerakan slow motion saat adegan pertarungannya.



Gambar 2.32 : contoh pencahayaan (sumber: video caption).

- **Genre** : Action, Adventure, Comedy, Drama,
- **Tema Cerita**, tema yang diangkat adalah tentang kepahlawanan, kerjasama, kerendahan hati.

- **Alur Cerita**, menggunakan alur maju.
- **Setting Cerita**, menggambarkan lokasi fiksi dengan banyak mengambil referensi dari kebudayaan Cina kuno, yang digambarkan dengan detail.
- **Tampilan Sudut Pandang**, menggunakan beberapa macam *angle*, untuk memberikan adegan pertarungan yang lebih menarik, juga penggunaan *slow motion* pada beberapa adegan pertarungan.
- **Unsur Action**, banyak dimunculkan pada adegan akhir film, saat ketiga master *kungfu* tersebut bertarung dengan The Wu Sisters.



Gambar 2.33 : contoh adegan pertarungan (sumber:video caption)

- **Unsur Komedi**, adegan komedi dalam film ini lebih banyak dimunculkan pada ekspresi karakternya, yang terlihat konyol, karena ceritanya sendiri cenderung serius.



Gambar 2.34: contoh ekspresi karakter (sumber:caption video)

- **Gaya Visual**, menggunakan gaya gambar kartun tanpa pemakaian *outline*, dengan pewarnaan yang simple dan dikombinasikan dengan penggunaan tekstur.
- **Penghargaan**, 1 Annie Awards, best animated special production.

2.3.1.3 Avatar The Last Airbender



(sumber : google image)

Avatar The Last Airbender merupakan serial televisi produksi Nickelodeon yang diayangkan mulai tahun 2005-2008, sebanyak 61 episode selama 3 musim. Film serial ini banyak menggabungkan unsur budaya dari Asia Timur, Asia Selatan, dan kebudayaan Barat. Avatar The Last Airbender bercerita tentang kisah seorang anak bernama Aang, yang merupakan reinkarnasi dari Avatar sebelumnya, Avatar dalam kisah ini adalah suatu entitas yang muncul dan bereinkarnasi dalam tubuh manusia, dan membuatnya mempunyai kekuatan untuk memanipulasi dan mengendalikan ke 4 elemen, yaitu api, udara, air, dan tanah, Avatar bereinkarnasi menurut *Avatar Cycle*, yaitu, *Winter/Water Tribe*; *Spring/Earth Kingdom*; *Summer/Fire Nation*; and *Autumn/Air Nomad*.

Film seri Avatar The Last Airbender berseting di suatu tempat yang merupakan tempat tinggal bagi manusia, hewan hybrid, dan roh. Tempat ini dibagi menjadi 4 negara, yaitu *Water Tribes*, *The Earth Kingdom*, *The Fire Nation*, dan *The Air Nomads*, yang dimana beberapa penduduknya pada masing-masing negara mampu memanipulasi elemen sesuai dengan elemen negara mereka. Latar belakang serial ini bermula pada 100 tahun sejak episode pertamanya, saat raja dari Fire Nation, bernama Lord Sozin mulai menyerang negara-negara lain untuk memperluas daerah kekuasaannya, namun saat itu masih

bisa dihentikan oleh Avatar yang bernama Roku. Setelah Roku meninggal, Lord Sazoin kembali berniat melaksanakan rencana penaklukannya. Avatar yang baru bereinkarnasi pada seorang anak yang bernama Aang, berasal dari Air Nomads, ia yang merasa terbebani memikul tanggung jawab tersebut melarikan diri dari Air Nomads, dan terperangkap badai saat berada di laut, kekuatan Avatarnya yang bangkit secara tidak sadar melindunginya dari badai tersebut, dan membuatnya terdampar dalam es, hingga 100 tahun kemudian, saat ia ditemukan dan diselamatkan oleh Katara dan Sokka dari *Water Tribes*.

Ilmu beladiri yang ditampilkan dalam film seri ini banyak mengambil dari ilmu beladiri Cina kuno, beberapa di antaranya adalah *T'ai Chi* dan *kungfu Shaolin*. Selain ilmu beladiri, film Avatar ini juga banyak mengambil referensi mytologi dan kesenian dari Asia, terutama Asia Timur. Film serial ini banyak menampilkan koreografi pertarungan yang digambarkan dengan detail, mengambil referensi dari film-film asia.



Gambar 2.35 : contoh adegan pertarungan dalam serial avatar 9(sumber:video caption)

Avatar The Last Airbender merupakan salah satu film serial animasi untuk televisi yang sukses, dengan meraih banyak penghargaan untuk kategori film animasi. Beberapa diantaranya adalah 5 nominasi Annie Awards, dengan memenangkan 3 kategori, dan 1 primetime Emmy Awards.

- **Genre** : *Action, Adventure, Comedy, Drama*
- **Tema Cerita**, tentang petualangan, kepahlawanan, tanggung jawab. Aang sebagai seorang Avatar belajar untuk mulai menerima dan memikul tanggung jawab yang telah dibebankan kepadanya.
- **Alur Cerita**, menggunakan alur maju, dengan beberapa adegan *flashback*

- **Setting Cerita**, menggambarkan lokasi fiksi yang digambarkan dengan unik, dan banyak mengambil referensi dari kebudayaan Asia, terutama kebudayaan Cina kuno.
- **Tampilan Sudut Pandang**, menggunakan beberapa *angle view* yang menarik untuk menangkap pertarungan-pertarungan yang banyak dihadirkan dalam serial ini. Juga menampilkan *split screen* dalam beberapa adegan.



Gambar 2.36 : contoh adegan yang menggunakan split screen (sumber:video caption)

- **Unsur Action**, di film ini banyak sekali muncul adegan pertarungan dengan koreografi yang menarik, dan digambarkan dengan detail. Menggunakan pengambilan beberapa macam *angle view*, menambah daya tarik dalam film ini, jurus beladiri yang digunakan pun mengambil-

referensi dari aliran beladiri yang memang benar-benar ada



Gambar 2.37 : pengendali air yang menggunakan ilmu beladiri t'ai chi (sumber:video caption).

- **Unsur Komedi**, unsur komedi dalam film ini juga lebih banyak dimunculkan melalui karakternya entah itu melalui tingkah lakunya maupun ekspresi mereka.



Gambar 2.38 : ekspresi dan tingkah laku konyol yang menjadi sisi humor dalam film animasi ini (sumber:video caption)

- **Gaya Visual**, menggunakan gaya gambar *manga* dengan proporsi tubuh detail wajah yang semi realis, pewarnaan menggunakan warna-warna *flat* dengan pemberian *shadow*. Penggambaran environment dan background yang detail dengan menampilkan banyak lokasi fiksi yang digambar dengan indah.
- **Penghargaan**, meraih total 16 nominasi dari berbagai penghargaan dan berhasil memenangkan 11 diantaranya, antara lain 5 Annie Awards, 1 Prime Time Emmy Awards, 2 Pulcinella Awards, dan 1 Genesis Awards, untuk kategori outstanding children's programming.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Definisi Judul

Dalam penelitian perancangan ini, judul yang diangkat sebagai tugas akhir adalah "Perancangan Film Serial Televisi Animasi Panji Tengkorak". Hal-hal yang akan ditelusuri dan diteliti adalah bagaimana cara membuat sebuah film serial animasi untuk ditayangkan di televisi yang mengangkat tema tokoh komik silat asli Indonesia dengan penyajian yang dapat menarik target segmen baru. Untuk itu penulis melakukan beberapa metode penelitian untuk mencoba menemukan keyword yang tepat agar dihasilkan *output* yang mampu menjawab rumusan masalah.

3.2 Teknik Sampling

3.2.1 Populasi

Populasi yang diteliti untuk *sampling* dalam metode penelitian ini adalah target audiens dengan kriteria sebagai berikut:

Geografis

Kota-kota besar di Indonesia

Target audiens dari film animasi ini adalah yang berada di lingkungan dekat dengan media televisi, karena *output* perancangan film animasi ini adalah berupa serial televisi.

Demografis

Remaja usia 12-21 tahun sebagai target primer

Alasan penentuan kriteria tersebut berdasarkan atas rating komik Panji Tengkorak yang memang lebih diperuntukan bagi remaja. Selain itu, usia remaja dianggap usia yang paling efektif, karena dalam usia tersebut mereka menjadi lebih aktif, baik dalam hal sosialisasi dan rasa ingin tahu, mereka juga memiliki

perkembangan intelektual yang sangat intensif, sehingga minat pada dunia luar menjadi lebih besar.

Psikografis Target Audience

- *Rasa keingintahuan tinggi*
- *Dapat berpikir logis dan belajar dari pengalaman*
- *Moral sudah berkembang baik*
- *Suka hal-hal baru*
- *Suka mencari tahu*
- *Kebutuhan dalam pengembangan diri*
- *Dapat mengontrol emosi*
- *Mempunyai banyak energy*
- *Menguasai perbendaharaan kata*
- *Kebutuhan bersosialisasi*

Karakteristik Target Audience

- *Mengutamakan hiburan*
- *Suka dengan trend*
- *Suka menonton TV*
- *Suka menonton film animasi*
- *Suka humor*
- *Tertarik pada pengembangan diri*
- *Menghabiskan waktu dalam mencoba hal-hal baru*
- *Dalam tahap pengenalan nilai-nilai budaya dan moral*
- *Masih dalam tahap belajar menemukan idealis dan pendirian*
- *Masih dalam tahap perkembangan sosial*

3.2.2 Sampel

Sample merupakan suatu kelompok yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi, sampel adalah bagian dari populasi terkait, sedangkan proses pengambilan sampel dari populasi dinamakan sampling. Hasil penelitian karakteristik pada sampel diharapkan akan menggambarkan karakteristik populasinya, oleh karena itu diperlukan sampling dan besar sampel yang cukup. Teknik sampling yang digunakan untuk mencapai konsep desain adalah metode kualitatif dan kuantitatif, dan pendekatan tersebut harus secara rasional

3.2.2.1 Profil Responden Kuesioner dan AIO

Jumlah Responden	: 100 orang (kuesioner dan AIO)
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Usia	: 12 - 21 tahun

3.2.2.2 Sampling

Sampel yang diambil berdasarkan target audiens yang merupakan pasar dari film animasi yang dirancang oleh penulis. Kuesioner dan AIO disebarakan melalui penyebaran langsung di kota Surabaya, terutama di sekolah-sekolah dan universitas, sebagai salah satu kota besar di Indonesia dan tempat penulis melakukan tugas akhir.

3.3 Jenis dan Sumber Data

3.3.1 Jenis Data

- a) *Data kuantitatif*, merupakan data angka yang diperoleh dari penelitian pada perhitungan matematis yang memberikan gambaran atas suatu fenomena kasus yang diajukan dalam penelitian.
- b) *Data kualitatif*, merupakan data dalam bentuk bukan angka, yang diperoleh dari hasil pengukuran variabel yang menunjukkan data tanpa peringkat sehingga hanya menunjukkan klasifikasi atau pengelompokan.

3.3.2 Sumber Data

- a) *Data Primer*, merupakan data yang langsung diambil dari sumbernya.

- **Kuesioner**

- kuesioner terhadap 100 responden sampel mengenai pengetahuan terhadap tokoh komik Panji Tengkorak, minat dan ketertarikan dalam menonton film animasi, dan pendapat mengenai rencana pembuatan film animasi yang diangkat melalui tokoh komik lokal. Juga mengenai gaya gambar yang dirasa menarik untuk diaplikasikan dalam film animasi yang bertemakan tokoh silat, dan penceritaan dalam film animasi.
- Kuesioner AIO terhadap 100 responden sampel

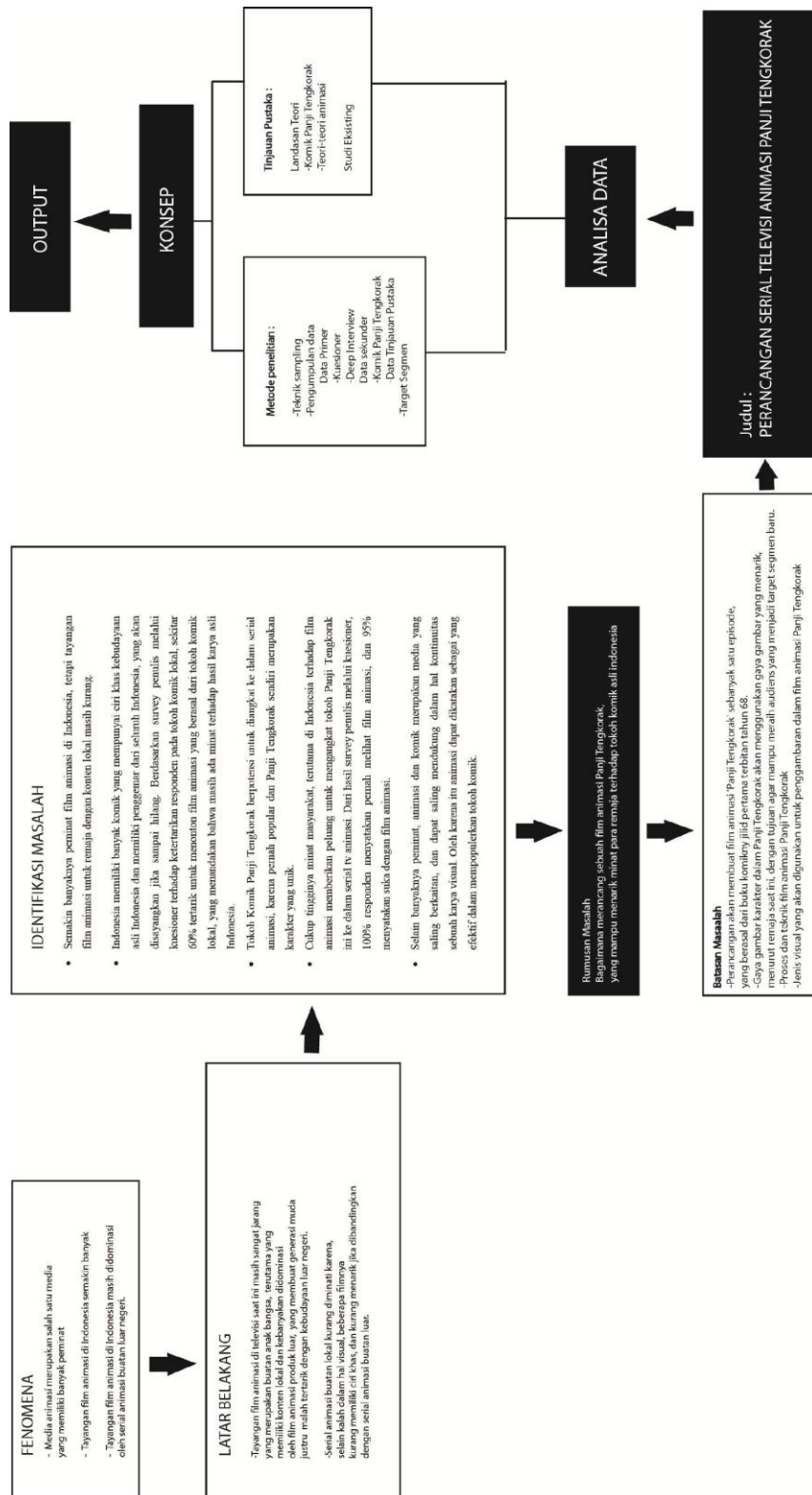
- **Depth Interview**

- Wawancara dengan Bpk. H.M Yuwono, animator senior, pendiri Index Bregas Wahyu Perkasa

b) *Data Sekunder*, data yang tidak diambil langsung melalui sumbernya, sumber data sekunder yang digunakan dalam perancangan ini antara lain:

- Melalui buku literatur, bagaimana merancang sebuah film animasi, merancang sebuah karakter, *gesture* dalam animasi, dan *environment* pendukung.
- Data dari komik "Panji Tengkorak", yang akan dijadikan acuan dalam merancang alur cerita film animasi Panji Tengkorak yang dibuat penulis. Buku Panji Tengkorak, Kebudayaan Dalam Perbincangan, Seno Gumira.
- Data internet, berupa artikel atau berita.
- Data dari media cetak (surat kabar).
- Referensi hasil riset yang telah dilakukan pihak lain dan memiliki kaitan dengan perancangan ini.
- Observasi film-film animasi lewat media televisi dan video *streaming* sebagai media eksisting.

3.4 Kerangka Berpikir



BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Gambaran Umum

4.1.1 Gambaran Umum Tentang Animasi

Secara umum, animasi berarti menghidupkan urutan *still images* (gambar tidak bergerak), atau teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi.⁵⁰ Animasi dapat kita temukan pada film, games, media interaktif, iklan televisi, web, dan lain-lain. Bahkan ada sebuah band yang cukup terkenal, yang seluruh anggotanya berupa animasi yang tergabung dalam band *Gorillaz*. Untuk film, film animasi sendiri merupakan salah satu jenis film yang memiliki penggemar yang cukup banyak, dan dari berbagai usia. Walaupun target utama dari kebanyakan film animasi ini ditujukan untuk usia anak-anak dan remaja, tidak jarang pula orang dewasa yang tertarik dengan film animasi. Seperti contohnya film seri animasi *South Park*, *Family Guy*, atau *The Simpsons*, yang memang lebih ditujukan kepada konsumen remaja akhir dan dewasa, menunjukkan kalau konsumen film animasi ini bukan hanya anak-anak.

Perkembangan film animasi saat ini sedang berkembang dengan cukup pesat, dengan semakin banyaknya peminat, membuat para produsen film berlomba untuk menghasilkan film animasi. Hampir setiap tahun bermunculan film-film animasi di bioskop. Tidak hanya di layar lebar, film animasi juga banyak bermunculan di televisi, bagi yang berlangganan tv kabel, *Cartoon Network*, *Fox*, *Nickelodeon* merupakan beberapa saluran tv yang sering menayangkan film-film animasi. Untuk saluran tv lokal ada *Spacetoon* yang sebagian besar tayangannya merupakan film animasi.

Beberapa alasan orang menyukai film animasi, yaitu karena film tersebut mempunyai penyajian yang unik, cerita yang lucu, penggambaran tokoh-tokohnya dengan gaya visual yang tidak umum, terkadang dengan hanya melihat gambar

⁵⁰ Concept Magz Vol 4, 2008, Tracing the Path

tokoh-tokohnya saja sudah bisa membuat tertawa, atau dengan tingkah laku konyol mereka. Walaupun umumnya menawarkan tema komedi, banyak juga film animasi yang menampilkan cerita dengan tema *action*, fantasi, percintaan, keluarga, politik, budaya, lingkungan, perang dan lain-lain, walaupun tetap diselingi dengan adegan-adegan lucu, seperti contohnya film *Wall-E*, yang bertemakan lingkungan, tetapi juga diselingi adegan romantis dan komedi atau film *A Scanner Darkly*, film animasi *thriller* yang diangkat dari novel.

Animasi juga merupakan salah satu media yang efektif dalam memperkenalkan cerita yang berasal dari buku anak atau komik, karena animasi dan komik sendiri merupakan media-media yang saling berkaitan dan bisa saling membantu dalam hal memperpanjang hidup sebuah karya visual melalui transformasi media yang berkesinambungan, atau yang bisa disebut Rantai Tautan Media.⁵¹ Selain animasi, *games* juga merupakan salah satu media yang tergabung dalam Rantai Tautan Media, dan ketiga media tersebut memiliki pengikat, yaitu *merchandise* dari karakter atau *property* yang unik dalam sebuah karya visual.

Tren Rantai Tautan Media ini sudah berlangsung lama, dimulai sekitar tahun 60an, hanya saja urut-urutannya yang berbeda.

Tabel 4.1 : Tabel Rantai Tautan Media (Sumber Concept Magz Vol 4, 2008)

60's & 70's Trend

Animasi	Comic	Game
>	>	>
CHARACTER AND PROPS MERCHANDISE		

80's & 90's Trend

Comic	Animation	Game
>	>	>
CHARACTER AND PROPS MERCHANDISE		

⁵¹ Concept Magz Vol 4, 2008, Industri Animasi, Sebuah Mata Rantai yang Berkesinambungan.

Today's Trend

Game	Comic	Animation
Comic	Game	Animation
>	>	>
CHARACTER AND PROPS MERCHANDISE		

Beberapa contoh cerita dari komik yang kemudian diangkat ke dalam film animasi adalah *Naruto*, *One Piece*, *Inuyasha*, *Dragon Ball*, *Samurai X*, *Planet Hulk*, *The Avengers*, *Hulk vs Wolverine*.

Keefektifan animasi dalam menyasar berbagai audiens, mendatangkan banyak keuntungan lewat *mix marketing*, dan terutama bisa menjadi salah satu media pelestari budaya kepada generasi muda. Atas dasar inilah penulis kemudian melihat peluang, adanya sebuah kesempatan untuk mengangkat cerita komik Panji Tengkorak ini kedalam film animasi serial televisi, untuk memperkenalkan kepada target audiens baru bahwa ada hasil karya lokal yang tidak kalah menarik dengan karya luar, dengan melakukan penyesuaian detail cerita dan gaya gambar tanpa meninggalkan inti ceritanya, agar sesuai dengan trend saat ini, dan bertujuan agar lebih mudah untuk diterima dan disukai oleh para penontonnya.

4.1.2 Deskripsi Perancangan

Pada perancangan yang berjudul " Perancangan Film Serial Animasi Televisi Panji Tengkorak Episode Satu " ini, penulis berencana untuk membuat sebuah film serial animasi untuk televisi , yang cerita dan tokohnya diangkat dari komik ciptaan komikus lokal Hans Jaladara yang berjudul Panji Tengkorak, bertujuan untuk membangkitkan minat remaja terhadap film animasi yang memuat konten lokal, sekaligus memperkenalkan seorang tokoh komik yang sempat menjadi ikon di Indonesia, dan pada masanya memiliki banyak penggemar. Perancangan film animasi ini sendiri diharapkan mampu menjadi media yang menarik, terutama bagi remaja, yang menjadi target utama

perancangan ini, agar mereka mau melirik dan mulai mengenal serta melestarikan hasil karya anak bangsa, agar tidak semakin hilang dan tertutupi oleh produk luar.

Dalam perancangan ini, penulis akan memfokuskan pada pengerjaan desain konsep cerita, kemudian dilanjutkan dengan pengaplikasian cerita, desain karakter dan *environment* dalam bentuk film animasi. Perancangan konsep cerita didasarkan pada karakteristik target audiens, dengan menggunakan gaya gambar yang saat ini sedang banyak diminati.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan agar film animasi ini dapat menarik target audiens adalah sebagai berikut :

1. **Genre**, yaitu bentuk, kategori atau klasifikasi tertentu dari sebuah film, genre bisa berupa komedi, aksi, petualangan, percintaan, horor.
2. **Tema cerita**, garis besar atau pokok pikiran yang digunakan sebagai landasan dalam sebuah film. Bisa mengenai kepahlawanan, percintaan, persahabatan.
3. **Alur cerita**, jalan cerita dalam sebuah film, menggunakan alur maju, mundur, atau gabungan dari keduanya.
4. **Setting cerita**, meliputi *setting* waktu, tempat dan properti.
5. **Gaya penceritaan**, meliputi tentang bagaimana cerita ini nantinya divisualisasikan kedalam bentuk film animasi, dalam hal ini mencakup adegan aksi, pengambilan sudut pandang, musik, efek suara.
6. **Gaya gambar dan pewarnaan**, saat ini gaya gambar yang paling banyak diminati adalah gaya gambar Jepang dan Amerika, dan dalam perancangan ini, penulis berencana menggunakan salah satu gaya gambar tersebut. Warna dalam film animasi, dengan penggunaan yang tepat akan mampu mengeluarkan dan mendramatisir emosi yang ingin disampaikan dalam sebuah film animasi. Walaupun diangkat dari komik hitam putih, film animasi dalam perancangan ini nantinya akan dibuat berwarna, karena dari hasil kuesioner, kebanyakan lebih menyukai film animasi yang berwarna dengan alasan terlihat lebih menarik.

4.2 Penelusuran Masalah

Saat ini film animasi semakin banyak digemari oleh masyarakat, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Di televisi semakin banyak tayangan film animasi yang sebagian besar ditujukan untuk audiens remaja dan anak-anak, namun sayangnya banyak dari film animasi tersebut merupakan film animasi buatan luar negeri, sangat jarang sekali film animasi buatan lokal yang ditayangkan di televisi, dan mampu bertahan lama dalam penayangannya. Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis ingin membuat sebuah film animasi yang mengangkat cerita dari komik buatan lokal yang dulunya pernah sangat terkenal di Indonesia, tetapi saat ini mulai hilang dan terlupakan, dengan audiens yang dituju adalah remaja.

Pemilihan media animasi untuk penayangan televisi, didasari atas banyaknya peminat acara televisi yang berupa film animasi. Luasnya cakupan target audiens juga menjadi salah satu pertimbangan penulis dalam memilih media ini, selain juga seperti yang telah disebutkan, bahwa animasi dan komik merupakan media yang berhubungan satu sama lain dan bisa saling membantu dalam memperpanjang hidup sebuah karya visual. Pada perancangan ini penulis melakukan riset mengenai unsur-unsur dalam film animasi yang dapat menarik target audiens, agar film animasi ini nantinya bisa dinikmati saat ditonton, sehingga tujuan dari perancangan ini dapat tercapai.

4.3 Target Audiens

Target audiens untuk film seri animasi ini lebih ditujukan kepada remaja usia 12-21 tahun keatas, alasan pemilihan usia tersebut didasarkan atas buku Panji Tengkorak sendiri yang memang lebih dtujukan pada pembaca remaja, juga karena usia remaja dianggap sebagai usia yang paling efektif, karena dalam usia tersebut mereka menjadi lebih aktif, baik dalam hal sosialisasi dan ingin tahu terhadap sesuatu yang baru.

Geografis

lokasi :

- *Bertempat tinggal di kota-kota besar di Indonesia*

Demografis

- *Remaja usia 12-21 tahun sebagai target primer*

Jenis kelamin responden

- *laki-laki*
- *perempuan*

S.E.S

- *Dari kelas menengah hingga menengah ke atas, atau semua audiens yang memiliki dan sering mengkonsumsi acara-acara televisi.*

Lifestyle

- *Setiap hari memiliki jam-jam tertentu untuk menonton televisi*
- *Suka menonton film animasi di televisi*
- *Menyukai hiburan berupa film animasi*
- *Suka bersosialisasi*
- *Tertarik dengan isu-isu disekitarnya*

4.4 Konsep Desain

4.4.1 Konsep Produk

Produk ini nantinya akan berupa sebuah film animasi untuk tayangan televisi, dengan durasi sekitar 15 menit. Cerita yang diangkat berasal dari buku komik Panji Tengkorak jilid 1 terbitan pertama, karangan Hans Jaladara, tapi dengan pengubahan detail cerita dan gaya gambar yang sesuai dengan tren saat ini.

4.4.2 Segmentasi

Segmen yang dituju adalah remaja indonesia dengan range usia 12-21 tahun, karena selain buku Panji Tengkorak sendiri memang lebih ditujukan untuk pembaca remaja, usia remaja dianggap usia yang paling efektif, juga karena dalam usia tersebut mereka menjadi lebih aktif, baik dalam hal sosialisasi dan keingintahuan, mereka juga memiliki perkembangan intelektual yang sangat intensif, sehingga minat pada dunia luar menjadi lebih besar.

4.4.3 Positioning

Film animasi yang mengangkat tokoh komik lokal ini diharapkan mampu bersaing dengan film-film animasi lain yang berasal dari luar, agar hasil karya asli Indonesia tidak hilang begitu saja, kalah dengan produk asing.

4.4.4 Karakteristik

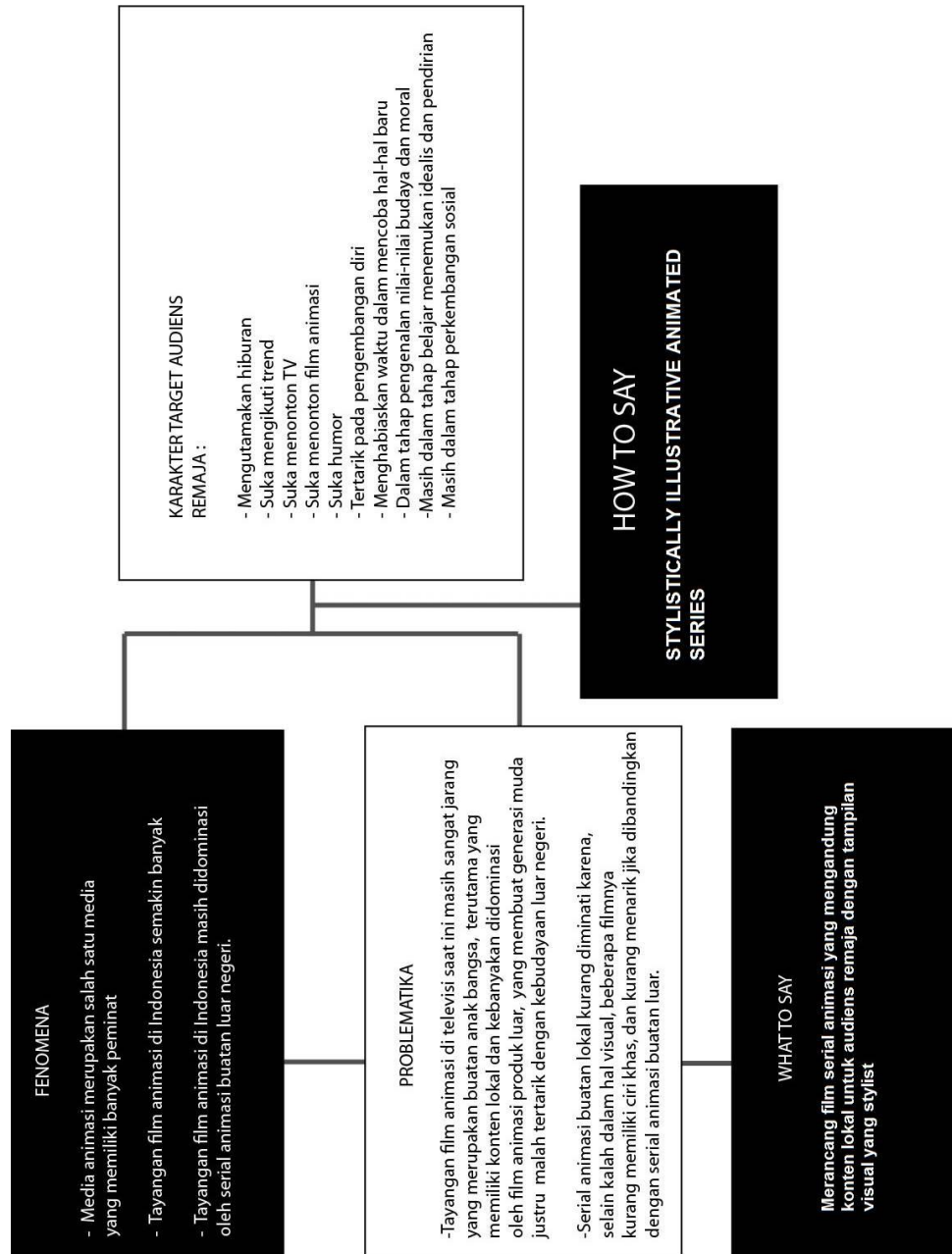
Agar film animasi ini tidak menjadi turun dan kurang diminati, maka detail cerita dan gaya gambar dalam film ini nantinya akan dikemas sebaik mungkin, menyesuaikan dengan tren yang disukai sekarang ini. Pada desain karakter dan *environment*, penggunaan gaya gambar yang dalam bukunya menggunakan gaya gambar realis, akan diubah kedalam bentuk kartun, menggunakan gaya gambar yang sedang diminati saat ini. Dalam beberapa adegan di film nantinya juga akan dimasukkan unsur komedi agar para audiennya lebih terhibur. Pada adegan pertarungan dalam film ini akan diterapkan gaya sinematik agar terlihat berbeda.

4.4.5 Unique Selling Point (USP)

Keunikan film ini adalah ceritanya yang mengangkat konten lokal, berasal dari komik asli buatan komikus Indonesia, kemudian film ini juga ditayangkan di televisi yang hampir sebagian besar rumah tangga di Indonesia memilikinya, sehingga cakupan audiensnya menjadi lebih luas. Film animasi ini juga disesuaikan dengan minat pasar dan psikografi target audiens sehingga mengandung unsur-unsur yang dapat menarik perhatian mereka.

Keunikan lain dari proyek ini adalah, animasi itu sendiri yang bisa dikembangkan secara luas diluar produk film itu sendiri. jika nanti film ini mempunyai banyak penggemar, produk-produk lain diluar animasi akan lebih banyak bermunculan, dan dapat semakin memperkuat proses pengenalan karakter dalam film animasi ini. Beberapa contohnya adalah pembuatan *merchandise*, *video games*, buku, dan *action figure*.

4.5 Flow Chart Penentuan Keyword



4.6 Definisi Keyword

4.6.1 Makna Denotatif

Stylistically illustrative dapat diartikan sebagai ilustrasi dengan penggambaran yang tidak umum, atau mempunyai ciri khas, yang dapat dengan mudah dikenali karena memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan gaya gambar yang lain. *animated* secara umum dapat diartikan sebagai memberikan sifat-sifat makhluk hidup kepada *object* atau benda mati, yang dalam hal ini berupa suatu *object* dalam gambar yang memiliki pose atau letak berbeda yang disusun secara runtun sehingga menimbulkan kesan bahwa object tersebut dapat bergerak. *Series* dapat diartikan sebagai sesuatu yang berkontinuitas.

4.6.2 Makna Konotatif

Maksud dari *stylistically illustrative animated series* adalah tentang film serial animasi berjudul Panji Tengkorak, yang dalam penggambarannya ditampilkan dengan tampilan visual yang *stylist*, baik dalam penggambaran karakter maupun *environment*nya. Animasi ini sendiri merupakan film animasi yang berseri, yaitu film animasi yang ceritanya berkelanjutan dan terbagi ke dalam beberapa episode.

4.7 Aspek Pasar

Target audiens yang dituju adalah remaja, dimana fase remaja ini memiliki karakteristik suka menonton film, khususnya film animasi. Berikut data rekapitulasi dari kuesioner yang telah disebar oleh penulis.

Tabel 4.2 : data hasil survey penulis tentang jumlah segmentasi pasar.

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
Laki-laki	62	62%
Perempuan	38	38%

Usia	Frekuensi	%
12-15 tahun	23	23%
15-18 tahun	41	41%
18-21 tahun	36	36%

Dibawah ini merupakan hasil rekapitulasi survey yang dilakukan penulis terhadap aktivitas yang sering dilakukan oleh responden. Yang nantinya akan dijadikan acuan untuk menilai apakah responden merupakan *audiens* yang sesuai dengan target pasar untuk film serial animasi televisi Panji Tengkorak.

Tabel 4.3 : data hasil survey penulis tentang jumlah aktivitas pilihan pasar.

Hobby anda saat ini ?	Frekuensi	%
Jalan-jalan	5	5%
Nongkrong	19	5%
Membaca	11	11%
Olahraga	4	4%
Main Game	11	11%
Musik	17	17%
Nonton	25	25%
Lainnya	8	8%

Media apa yang biasanya anda pakai untuk menonton ?	Frekuensi	%
Televisi	49	42%
DVD/VCD Player	10	10%
Bioskop	8	8%

Laptop/Komputer	33	33%
Lainnya	0	0%

Seberapa sering anda nonton?	Frekuensi	%
1 minggu sekali	1	1%
2-3 kali seminggu	7	7%
5 kali seminggu	20	20%
Tiap hari	70	70%
Lainnya	2	2%

Berapa lama waktu yang anda gunakan Untuk nonton ?	Frekuensi	%
1 jam	6	6%
2 jam	10	10%
3 jam	56	56%
4 jam	16	16%
Lainnya	12	12%

Dari data tabel diatas, dapat dilihat bahwa frekuensi penyebaran lebih banyak dilakukan terhadap remaja laki-laki, dan usia yang paling banyak adalah antara usia 15-18 tahun.

Hasil dari kuesioner juga menunjukkan bahwa rata-rata remaja memiliki hobby menonton, terutama acara televisi, dengan frekuensi yang paling banyak adalah tiap hari, dan waktu yang digunakan untuk menonton paling banyak menjawab 3 jam, hal ini dapat mengindikasikan bahwa target segmen remaja

merupakan target segmen yang sesuai sebagai *audiens* untuk film serial animasi Panji Tengkorak, yang akan ditayangkan di televisi.

4.8 Kriteria Desain

Kriteria desain dibuat berdasarkan riset yang telah dilakukan sebelumnya, berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, berikut adalah hasil riset penulis mengenai *genre* film, suasana, tampilan tokoh utama, dan gaya gambar.

4.8.1 Tabulasi Data


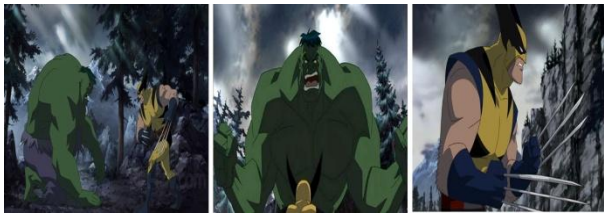


Berikut adalah hasil tabulasi data hasil survey penulis tentang gaya gambar dan tema film yang banyak disukai oleh remaja.

Tabel 4.4 : data hasil survey penulis mengenai tema film yang disukai remaja.

Tema film animasi yang anda sukai ?	Frekuensi	%
Action	34	34%
Horror	2	2%
Petualangan	21	21%
Komedi	31	31%
Romance	5	5%
Lainnya	7	7%

Dari hasil kuesioner diatas, dapat disimpulkan bahwa responden lebih menyukai tema film yang berupa *action*, dengan frekuensi sebanyak 34%, hanya selisih tipis dengan tema film komedi yaitu sebanyak 31%, hal ini dapat mengindikasikan bahwa film serial animasi Panji Tengkorak, yang merupakan film *action* dengan unsur komedi akan bisa diterima oleh *audiens* yang menjadi target pasar untuk film serial ini.

Tabel 4.5 : data hasil survey penulis mengenai gaya gambar yang banyak disukai remaja

Gaya gambar seperti apa yang anda sukai dalam film animasi ?	Frekuensi	%
	4	4%
	40	40%
	44	44%
	12	12%

Data kuesioner menunjukkan bahwa remaja lebih menyukai gaya gambar pada film Kung Fu Panda Secret of Masters, film animasi yang menggunakan penggambaran tokoh dengan gaya gambar kartun Amerika, tanpa penggunaan *outline*, dan dengan pewarnaan yang cenderung gelap. Atas dasar hasil survey diatas, dalam film animasi yang akan dibuat, visual karakter dan environment nantinya akan lebih banyak mengambil referensi gaya gambar dari film Kung Fu Panda Secret of Master.

4.9 Konsep Cerita dan Visual

Tampilan visual dalam film animasi ini nantinya akan menggunakan gaya gambar kartun yang sedang populer saat ini, gaya gambar Amerika, yang lebih banyak mengacu *Kungfu Panda Secret of Masters* dan juga penggunaan sudut pandang sinematik, yang mengambil referensi dari film serial animasi *Samurai Jack*. Dengan pemakaian *tone* warna yang didominasi warna-warna gelap.

4.9.1 Sasaran Cerita

Konten dalam film ini nantinya akan lebih ditujukan kepada audiens remaja, karena walaupun tidak diperlihatkan secara detail, namun dalam film animasi ini terdapat adegan percintaan dan pertarungan yang dirasa kurang sesuai untuk anak-anak dibawah usia 12 tahun.

4.9.2 Jenis Film/Genre

Komik Panji Tengkorak ini sendiri merupakan komik aksi dengan dibumbui adegan *romance*, yang hampir tidak ada adegan komedinya, membuat komik ini terkesan serius dan suram, yang pada zamannya, model-model komik seperti itu memang cukup umum dan banyak peminatnya. Tapi jika akan diangkat pada saat ini, cerita seperti itu akan menjadi kurang diminati, karena menurut hasil survey penulis, sebanyak 70% responden lebih menyukai suasana yang menyenangkan, serta terdapat unsur-unsur komedi yang bisa memberikan hiburan.

Hal ini juga dapat dilihat dari beberapa film serial tv animasi yang saat ini sedang populer, hampir di tiap episodenya dapat kita lihat terdapat adegan-adegan yang lucu, walaupun walaupun genre film tersebut bukan genre film komedi. Beberapa contohnya adalah *Naruto*, *Samurai Jack*, *Dragon Ball*, *One Piece*, *Avatar*, *Ben 10*.

4.9.3 Tema Cerita

Tema cerita dalam film animasi ini nantinya berupa *action*, kepahlawanan, dan dendam, yang dibumbui dengan adegan komedi. Pada episode satu dalam film ini, nantinya akan diceritakan aksi Panji saat membantu Mariani dan dan adiknya, Marti menghadapi seorang penjahat bernama Temperese, yang selalu meneror

Mariani dan keluarganya. Penceritaan pada film animasi episode satu ini akan menggunakan alur maju.

4.9.4 Plot

Plot cerita dalam film animasi ini menceritakan tentang aksi pendekar silat bernama Panji Tengkorak dalam mencari orang yang menjadi penyebab kematian istrinya, sekaligus menjaga buku kitab ilmu silat titipan gurunya yang dicari oleh banyak pendekar. Dalam perjalanannya ia terlibat kedalam petualangan yang akan mempertemukannya dengan orang yang dicarinya, sekaligus bertemu dengan ayah kandungnya bernama Kebobeok, yang ternyata seorang penjahat besar dan memiliki rencana untuk menghancurkan seluruh perguruan silat agar menjadi yang terkuat. Panji yang mengetahui rencana tersebut berniat menghentikan Kebobeok dan bertarung dengan ayah kandungnya sendiri.



(a)



(b)

Gambar 4.1 : Cover depan buku *Panji Tengkorak* (a), cover pembuka chapter (b),
sumber : Buku komik *Panji Tengkorak* jilid 1, 1968

4.9.5. Konsep Pembagian Cerita dan Sinopsis Per Episode

Pada komik yang diterbitkan sebanyak 5 jilid itu nantinya akan dibagi-bagi menjadi beberapa episode, yang masing-masing episodenya berdurasi sekitar 15 menit. Dan total keseluruhan episodenya mencapai 30 episode.

Dalam tugas perancangan serial animasi Panji Tengkorak ini, yang akan dibuat film animasinya adalah episode pertama yang diambil dalam buku Panji Tengkorak jilid 1, yang bercerita tentang perjalanan Panji Tengkorak, hingga ia tiba di sebuah desa yang mempertemukannya dengan wanita bernama Mariani, dan adiknya, Warti. Juga pertemuannya dengan kepala penjahat, Temperese, yang akan menjadi musuh pertamanya dalam serial ini. Alasan pemilihan episode pertama tersebut adalah agar penceritaan dalam film animasi ini lebih runut, dan tidak membingungkan bagi *audiens*, juga untuk memberikan rasa penasaran pada *audiens* tentang latar belakang karakter Panji Tengkorak itu sendiri. Berikut ini adalah pembagian episode untuk serial televisi animasi Panji Tengkorak :

Episode 1

(Pendekar Sakti dari Kidul)

Sinopsis

Seorang pendekar misterius tiba di sebuah desa yang mempertemukannya dengan gerombolan pemburu hadiah yang ingin menangkapnya, juga pertemuannya dengan Mariani, dan adiknya, Warti yang berada dalam cengkraman penjahat besar bernama Temperese.

Episode 2

(Panji Tengkorak vs Temperese)

Sinopsis

Adik Mariani yang bernama Warti diculik oleh Temperese untuk menjebak sang pendekar misterius yang dijuluki Panji Tengkorak. Panji memutuskan pergi ke markas Temperese untuk menyelamatkan Warti dan mengalahkan Temperese.

Episode 3

(Dewi Bunga)

Sinopsis

Setelah menyelamatkan Marti, Panji kemudian pergi meninggalkan desa tempat Mariani dan marti untuk melanjutkan perjalanannya, diperjalanan ia

bertemu dengan pendekar wanita berilmu tinggi, yang bernama Dewi Bunga dan membantunya melawan para perompak gunung yang ingin menangkapnya.

Episode 4

(Si Perompak)

Sinopsis

Panji pergi melanjutkan perjalanannya dan meninggalkan Dewi Bunga yang kemudian bertemu dengan pemuda misterius yang mengikutinya, mereka kemudian berhadapan dengan Burai, saudara dari perompak gunung yang pernah dihadapi oleh Dewi Bunga.

Episode 5

(Asal Usul Si Pemuda Misterius)

Sinopsis

Panji Tengkorak bertemu kembali dengan Dewi Bunga, yang ternyata sedang mencari pembunuh ayahnya, ia ingin membalaskan dendamnya setelah mengetahui bahwa Panjilah yang menyebabkan kematiannya, tetapi sebelum mereka bertarung, datanglah seorang pendekar sakti bernama Kebobeok yang ingin menghabisi mereka berdua, untuk menuntut balas kekalahan murid-muridnya.

Episode 6

(Kebobeok)

Sinopsis

Panji Tengkorak yang sedang terluka parah akibat pertarungan dengan kebobeok tanpa sengaja menemukan sebuah mata air yang kemudian menuntunnya menuju tempat yang masih asing, bernama Alas Purba.

Episode 7

(Alas Purba)

(Sinopsis)

Pada saat hampir ditelan oleh tanaman pemakan bangkai, Panji diselamatkan oleh Andini yang merupakan cucu dari seorang pesilat tua berilmu

tinggi yang dijuluki 'Harimau Tua Bertangan Sakti', mantan guru kebobeok, yang kemudian menyembuhkan Panji dengan memberikan tenaga dalamnya.

Episode 8

(Harimau Tua Bertangan Sakti)

Sinopsis

Flashback tentang asal usul Harimau Tua Bertangan Sakti tinggal di Alas Purba, dan pertarungannya dengan kebobeok.

Episode 9

(Tapak Alas Purba)

sinopsis

Setelah mendapatkan tenaga dalam dari Harimau Bertangan Sakti, Panji Tengkorak tinggal beberapa hari di Alas Purba untuk melatih ilmunya, dan berhasil menciptakan ilmu pukulan yang dasyat, yang dinamai pukulan Alas Purba.

Episode 10

(Rencana Licik Kebobeok)

sinopsis

Panji Tengkorak dan Andini pergi meninggalkan Alas Purba untuk mencari Kebobeok, dan bertemu dengan Dewi Bunga di perjalanan, yang memberitahu Panji bahwa Mariani diculik oleh Kebobeok.

Episode 11

(Pendekar Berwajah Tengkorak)

sinopsis

Flashback, menceritakan tentang awal mula Panji memakai topeng tengkorak.

Episode 12

(Rencana Kehancuran Dunia Persilatan)

sinopsis

Panji bertemu dengan seorang pendekar muda bernama Barata, murid Bariguna dari Sanggabuana, dan menyelamatkannya dari anak buah Kebobeok.

Episode 13

(Panji Tengkorak Dan Bariguna)

sinopsis

Setelah mengetahui rencana jahat kebobeok dari Baraguna, Panji Tengkorak berniat untuk menghentikannya, dan mendatangi pulau Tiga Iblis, tempat Kebobeok berada.

Episode 14

(Pulau Tiga Iblis)

sinopsis

Datang ke Pulau Tiga Iblis, Panji Tengkorak disambut oleh gerombolan anak buah kebobeok yang ingin menghabisinya.

Episode 15

(Panji Tengkorak Gadungan)

sinopsis

Barata, Dewi Bunga, dan Andini yang menyusul Panji Tengkorak ke pulau Tiga Iblis, bertemu dengan Panji Tengkorak Gadungan yang ingin mencelakakan mereka.

Episode 16

(Nesia)

sinopsis

Panji Tengkorak bertemu dengan Nesia, wanita misterius yang ingin memeralat Panji.

Episode 17

(Persyaratan Dari Nesia)

sinopsis

Panji berhasil menyelamatkan Mariani dengan bantuan dari Nesia, namun ia harus memenuhi persyaratan yang diajukan oleh Nesia sebagai balas budi.

Episode 18

(Asal Usul Nesia)

sinopsis

Nesia menceritakan tentang rencana Kebobeok dan alasan ia mendendam terhadap Kebobeok.

Episode 19

(Kehancuran Dunia Persilatan)

sinopsis

Kebobeok melaksanakan rencana jahatnya dengan mulai menghabisi tokoh-tokoh dunia persilatan yang diundangnya ke Pulau Tiga Iblis.

Episode 20

(Duel Aliran Hitam Vs Putih)

sinopsis

Perang antara tokoh silat aliran hitam dan putih semakin menyeruak dengan banyaknya jatuh korban diantara dua belah pihak.

Episode 21

(Bariguna Vs Kebobeok)

sinopsis

Bariguna bertarung dengan Kebobeok dan Panji Tengkorak yang sedang kelelahan akhirnya bertemu dengan orang yang menyebabkan kematian istrinya. Si Bajak Laut Merah.

Episode 22

(Panji Tengkorak Vs Bajak Laut Merah)

sinopsis

Panji bertarung mati-matian dengan Bajak Laut Merah, dan mulai kewalahan melawan senjata aneh Bajak Laut Merah.

Episode 23

(Panji Tengkorak Terdesak)

sinopsis

Pertarungan antara Panji Tengkorak melawan Bajak Laut Merah sedang mencapai puncaknya, mereka saling menyerang dengan jurus dan senjata andalan masing-masing.

Episode 24

(Jurus Tapak Alas Purba)

sinopsis

Saat sedang terdesak, Panji yang telah bersumpah tidak akan menggunakan jurus Alas Purba lagi, terpaksa melanggar sumpahnya, dan mengeluarkan jurus pukulan yang mematikan tersebut.

Episode 25

(Dewabayu)

sinopsis

Setelah mengalahkan Bajak Laut Merah, Panji lalu membantu Andini menghadapi anak buah Kebobeok. Mereka kemudian pergi untuk membantu yang lain sebelum akhirnya bertemu dengan Dewabayu, seorang pendekar tangguh dari aliran putih.

Episode 26

(Rencana Dewabayu)

sinopsis

Dewabayu menunjukkan jalan menuju goa tempat Kebobeok dan Bariguna sedang bertarung. Dalam perjalanannya mereka juga menyelamatkan Dewi Bunga, Barata, dan Muri yang terjebak di dalam goa.

Episode 27

(Panji Tengkorak Vs Kebobeok)

Synopsis

Panji Tengkorak dan yang lain akhirnya tiba di tempat Kebobeok dan Bariguna bertarung, mereka segera menolong Bariguna, dan Panji kembali berhadapan dengan Kebobek.

Episode 28

(Asal Usul Panji Tengkorak)

sinopsis

Panji Tengkorak mendapat berita yang cukup mengejutkan, bahwa Kebobek adalah merupakan ayah kandungnya sendiri. Panji yang masih terkejut mendapat serangan mendadak dari kebobeok, tapi ia diselamatkan oleh Andini, dan menyebabkan Andini terluka parah. Panji yang marah berbalik menyerang Kebobeok dan berhasil membuatnya bertekuk lutut.

Episode 29

(Permintaan Nesia)

sinopsis

Panji Tengkorak dan beberapa orang yang selamat pergi meninggalkan pulau Tiga Iblis, dan Panji kembali bertemu dengan Nesia, yang kembali ingin memperlak Panji Tengkorak.

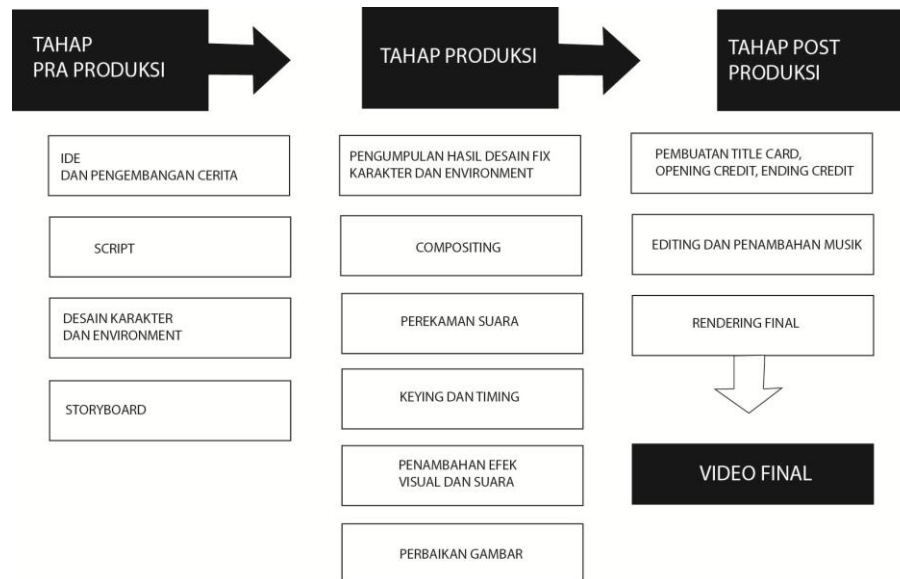
Episode 30

(Panji Tengkorak Sang Pendekar)

sinopsis

Nesia membuat Panji Tengkorak kembali harus menuruti perintahnya, demi menyelamatkan Mariani yang diracun oleh Nesia.

4.9.6 Kerangka Kerja



Gambar 4.3 : gambar kerangka kerja pembuatan film serial animasi Panji Tengkorak.

4.9.7 Karakter

Gaya gambar karakter dalam film animasi ini juga menggunakan referensi dari film Kung Fu Panda dan beberapa animasi sejenis yang menggunakan gaya gambar kartun, dan penggunaan *blocking* warna, yang bertujuan agar karakter dan *background* dapat terlihat lebih menyatu, yang beberapa ciri nya dapat dilihat dari proporsi tubuh bagian atas yang lebih besar, dan tubuh bagian bawah yang terlihat lebih kecil, pewarnaan *flat* tanpa *outline*, juga ekspresinya yang terlihat kartun, namun memiliki garis wajah yang cukup detail.



Gambar 4.2 : contoh penggambaran karakter dalam film kung fu panda secret of masters.

4.9.7.1 List Karakter dalam Film Animasi Panji Tengkorak

Major Characters

Protagonist

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| - Panji Tengkorak | - Bariguna |
| - Mariani | - Barata |
| - Wartu | - Muri |
| - Andini | - Dewa Bayu |
| - Dewi Bunga | - Harimau Tua Bertangan Sakti |

Antagonist

- | | |
|-------------|--------------------|
| - Kebobeok | - Drago |
| - Temperese | - Brago |
| - Bugel | - Si Cakar Harimau |
| - Burai | - Si Batu Karang |
| - Nesia | - Si Pedang Iblis |
| - Brajanata | - Si Tangan Besi |

Minor Characters

Protagonist

- Murni

Antagonist

- | | |
|------|-----------|
| - Mo | - Santana |
| - To | - Brewok |
| - Mu | - Bragol |
| - Su | |

Netral

- Sugenk
- Pelayung Perahu

Cameo

- Penduduk desa
- Orang-orang yang makan di kedai tempat Dewi Bunga singgah
- Para anggota perguruan silat
- Segerombolan penjahat yang menyerang Dewi Bunga
- Para anak buah Kebobeok yang menyerang panji di pulau Iblis
- Anak buah Burai
- Anak buah Bugel
- Murid-murid Muri yang menyerang Nesia
- Anak buah perompak yang menyerang Panji Tengkorak
- Anak buah Temperese yang menyerang Panji di hutan
- Nagamas
- Setan Gembel Butut
- Lakadana

4.9.7.2 Visualisasi Karakter Episode 1

4.9.7.2.1 Deskripsi Tokoh Panji Tengkorak

Merupakan seorang pendekar silat yang memiliki ilmu tinggi, tetapi ia tidak memanfaatkan ilmunya itu demi keuntungannya sendiri, ia memiliki kepribadian yang dingin, terlebih setelah kematian istrinya, antisosial, dan memiliki ego yang tinggi, banyak orang yang tidak mengenalnya membenci dan takut pada Panji Tengkorak, walaupun sebenarnya ia tidak pernah berniat buruk, memusuhinya, karena dia dianggap sebagai penyebab utama terjadi banyak pertumpahan darah. Di setiap desa yang didatanginya selalu saja terjadi pertarungan yang menyebabkan kematian seseorang, padahal apa yang dilakukan Panji hanya sebagai pembelaan dirinya, karena ilmunya yang tinggi dan dianggap berbahaya, banyak pemimpin gerombolan penjahat yang merasa terancam dengan kehadirannya, sehingga memberikan uang hadiah yang besar bagi siapa saja yang berhasil menangkap atau membunuhnya. Ia banyak diincar pendekar silat yang lain untuk menaikkan pamor, juga para pemburu hadiah yang ingin

menangkapnya. Panji selalu mengenakan topeng tengkorak kemanapun ia pergi, yang membuatnya menjadi mudah untuk dikenali.

- Peran : Tokoh utama.
- Kekuatan : Memiliki ilmu silat yang tinggi, ahli pedang, menguasai jurus racun.
- Sifat : Pendiam, keras kepala, agak sombong, mau menolong orang yang menurutnya perlu ditolong.
- Penampilan : Selalu memakai topeng tengkorak untuk menyembunyikan wajah aslinya, yang membuatnya terlihat buruk rupa, bertubuh kurus, menggunakan ikat kepala dan mengenakan baju lusuh, juga kain yang dililitkan di pinggangnya yang juga digunakan sebagai penyangga pedang.
- Properti khas : Topeng tengkorak, ikat kepala, pedang yang juga digunakan sebagai tongkat untuk berjalan.
- Gaya bicara : Panji Tengkorak mempunyai suara seperti orang bergumam ketika berbicara, yang membuatnya terkadang sulit di pahami.



(a)

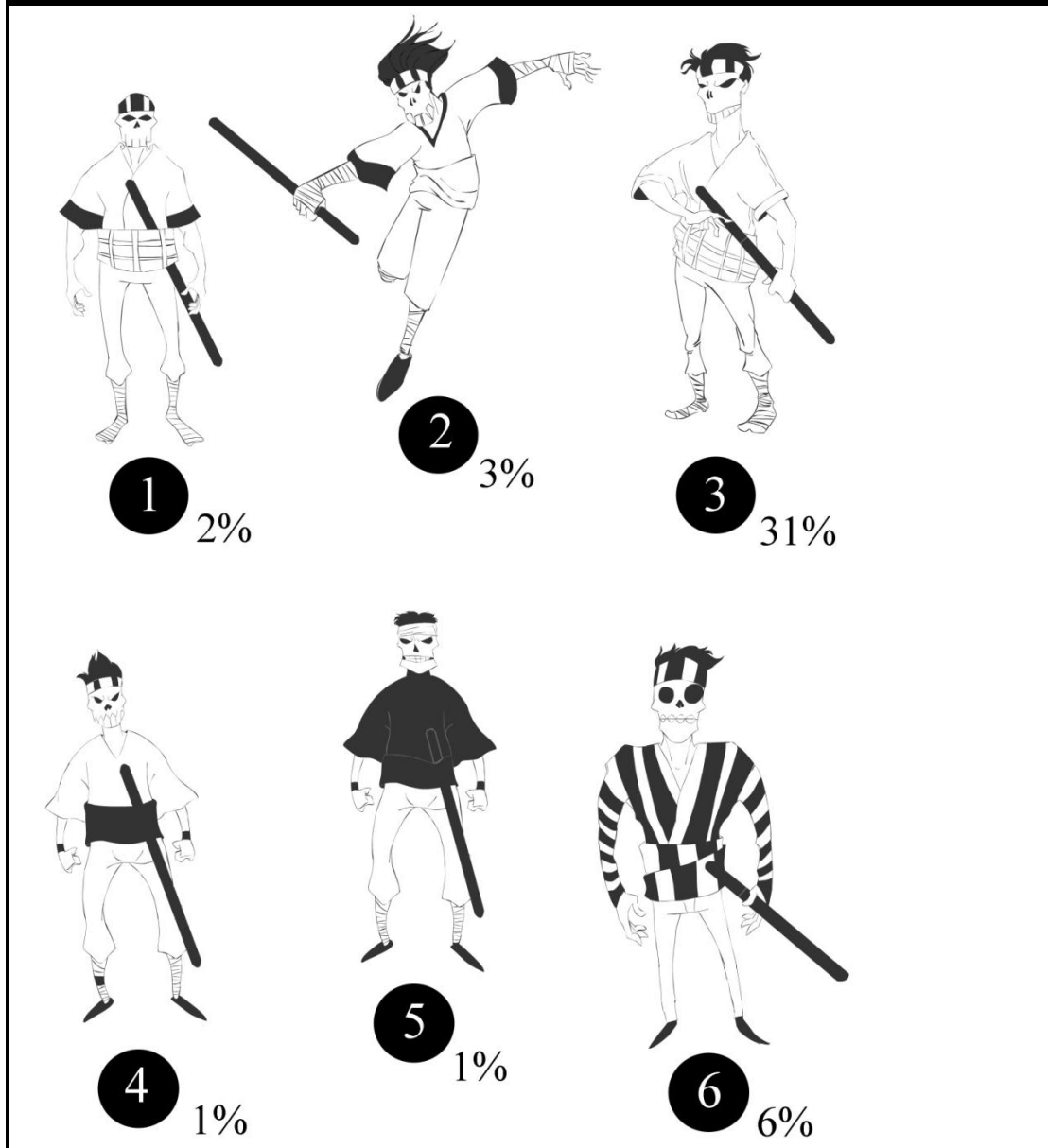
(b)

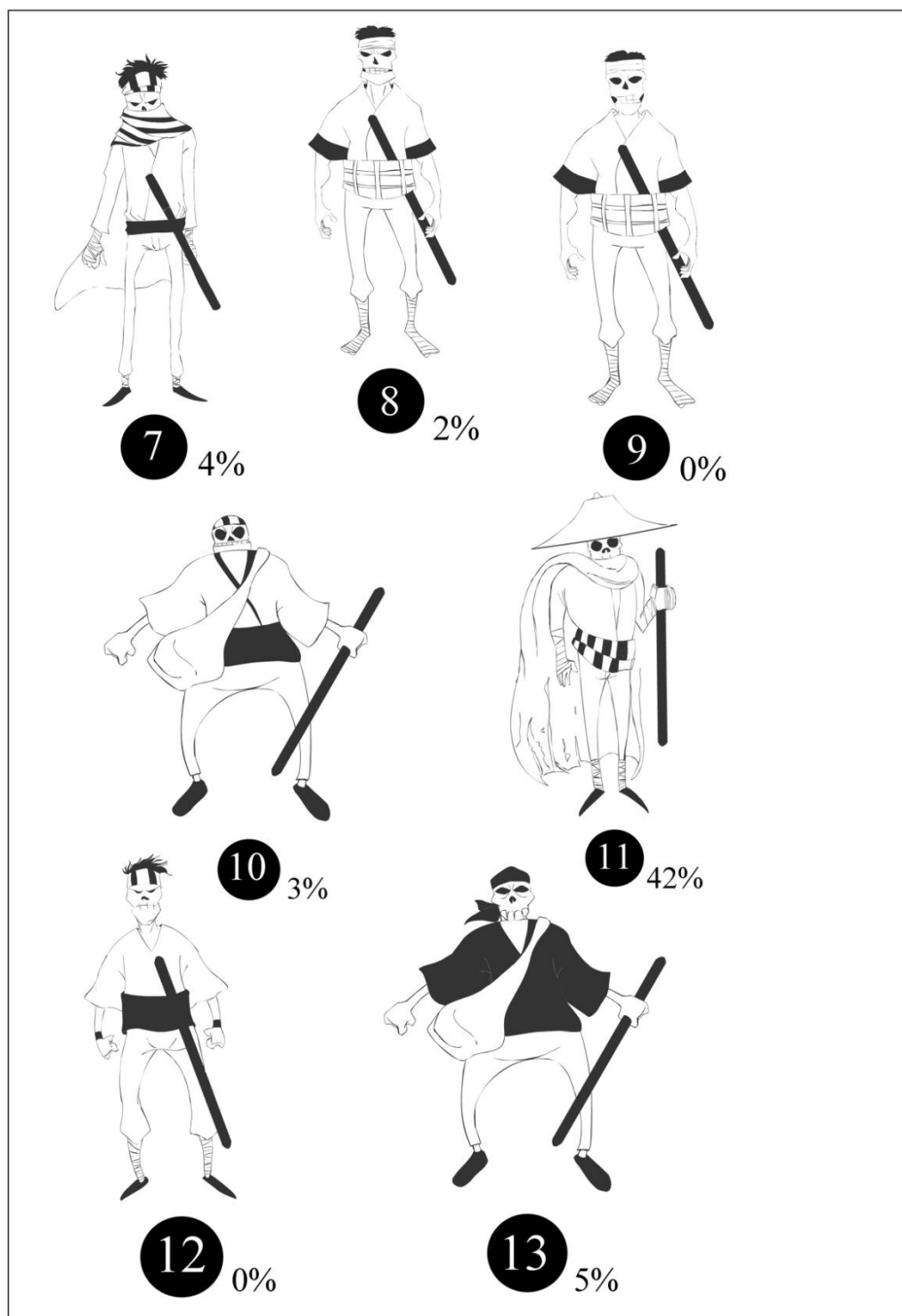
(c)

Gambar 4.3: penggambaran bentuk wajah, topeng ekspresi panji tengkorak dalam buku komiknya (a), bentuk proporsi tubuh panji tengkorak, dan atribut-atribut khasnya (b), gesture panji tengkorak (c). (sumber: komik panji tengkorak jilid satu terbitan 68)

Tabel 4.5: data hasil survey penulis mengenai gaya visual untuk karakter Panji Tengkorak.

Alternatif visual karakter Panji Tengkorak





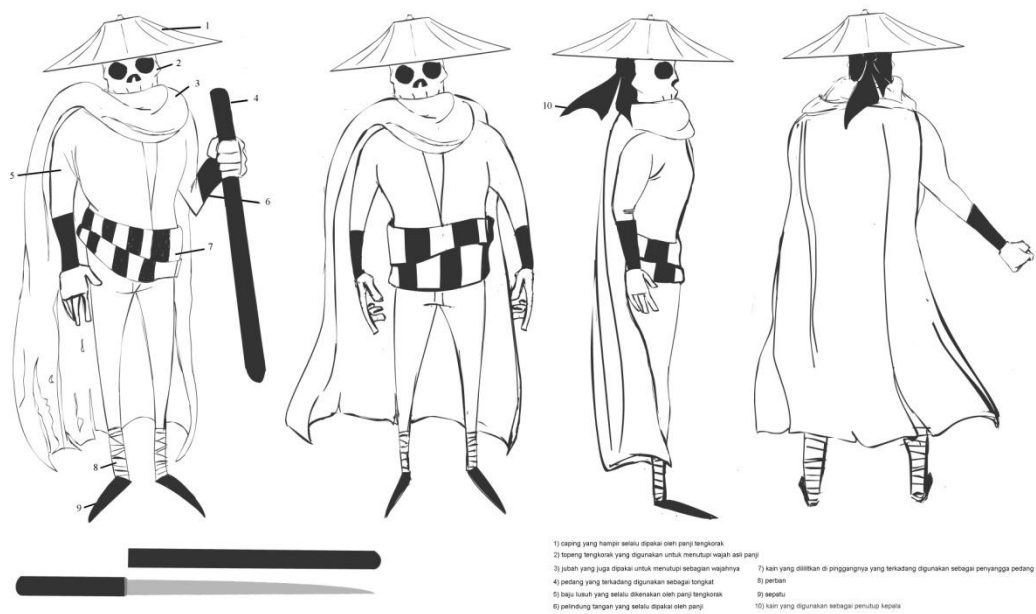
Dari hasil poling diatas terhadap 100 responden, dapat dilihat bahwa mereka lebih menyukai alternatif visual karakter pada no. 11, yang menurut responden paling sesuai dengan deskripsi mengenai karakter Panji Tengkorak yang juga disebutkan dalam poling.



Gambar 4.3: alternatif visual karakter panji tengkorak yang dipilih oleh responden

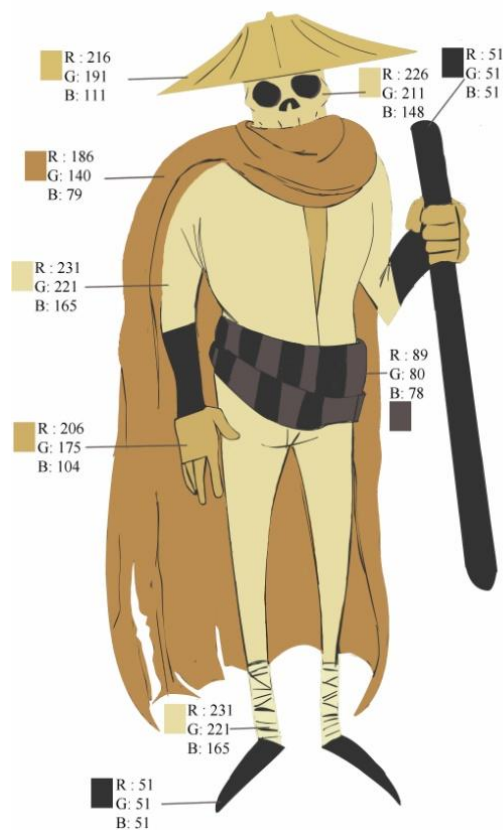
4.9.7.2.1.1 Model Sheet karakter Panji Tengkorak

Model sheet ini menunjukan tentang bentuk visual suatu karakter yang dilihat dari beberapa sisi, penggambaran karakter dalam model sheet ini akan ditampilkan dari tampak depan, samping, 3/4, dan tampak belakang. Tujuan dari pembuatan *model sheet* ini adalah agar *animator* mempunyai bayangan yang jelas mengenai bentuk karakter yang akan dianimasikan. Dari segi proporsi dan struktur bentuk karakter secara keseluruhan. Dalam *model sheet* ini juga dijelaskan mengenai detail kostum dan atribut yang dikenakan oleh karakter tersebut.



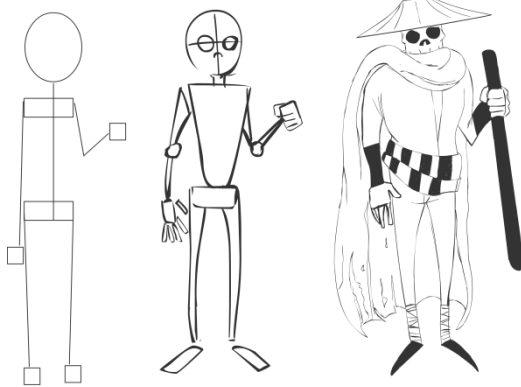
Gambar 4.4 : panji tengkorak setelah revisi dilihat dari 3/4, depan, samping dan belakang.

4.9.7.2.1.2 Colour Model



Gambar 4.5: pengaplikasian warna RGB pada karakter panji tengkorak.

4.9.7.2.1.3 Construction Sheet



Gambar 4.6: proses cara penggambaran karakter panji tengkorak.

Construction sheet ini berfungsi untuk memberikan keterangan mengenai cara pembuatan suatu karakter, agar nanti pada pengaplikasian dalam animasinya bentuk karakter tersebut tetap konsisten. Dalam *construction sheet* ini diperlihatkan *step by step* pembuatan suatu karakter, mulai dari bentuk yang paling sederhana hingga nanti bentuk jadinya. Dengan adanya *construction sheet* ini, juga akan memberikan efisiensi waktu bagi *animator* dalam mengerjakan animasi suatu karakter, terutama bagi *animator* untuk animasi 2d, karena sudah memiliki panduan dalam menggambar karakter tersebut.

4.9.7.2.1.4 Action Sheets



Gambar 4.7: beberapa contoh gerakan karakter panji tengkorak.

Action sheet berfungsi untuk mempermudah *animator* dalam memahami sejauh mana gerakan yang dapat dilakukan oleh suatu karakter, agar tidak terlihat ganjil, atau terkesan kaku. *Action sheet* ini juga dapat membantu untuk memberikan pemahaman lebih terhadap suatu karakter, terutama dari sifat atau kepribadiannya, contohnya seperti bagaimana tampilan suatu karakter yang digambarkan sebagai karakter yang konyol itu apabila sedang bergerak, berbicara, berlari, atau sedang melakukan sesuatu. Dalam film serial animasi, *action sheet* mempunyai kegunaan yang cukup penting, karena dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan suatu karakter, terutama apabila karakter tersebut mengalami perubahan dari episode satu ke episode berikutnya, baik dari segi kostum, atribut, maupun tampilan karakter itu sendiri.

4.9.2.2.1.5 Hand Gestures and Facial Expressions



Gambar 4.8: beberapa contoh gerakan tangan dan ekspresi panji tengkorak.

Hand gesture and facial expression ini memberikan gambaran mengenai gerakan dan bentuk tangan suatu karakter, bagaimana bentuk tangannya saat menggenggam, menunjuk, dalam posisi terbuka dan lain-lain. Selain itu juga menggambarkan ekspresi yang akan diberikan kepada karakter tersebut, bagaimana ekspresinya saat dia merasa lelah, sedih, gembira, marah, dan lain-lain.

4.9.7.2.2 Mariani

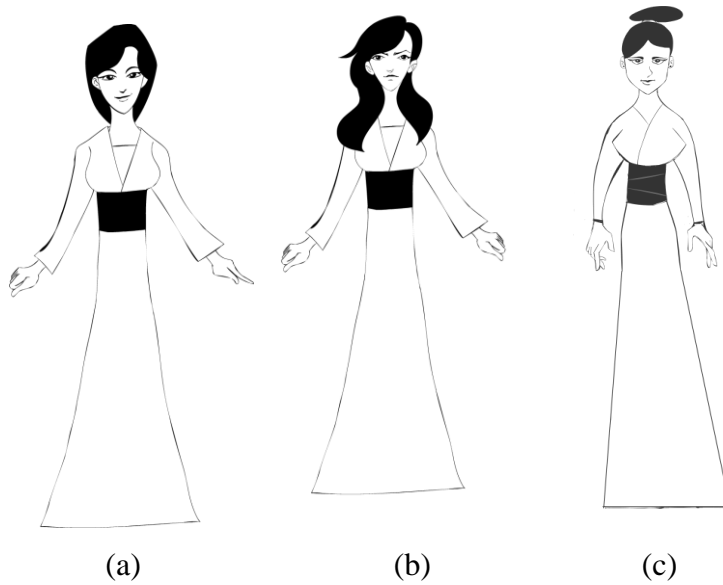
Mariani merupakan adik dari Brajanata, Mariani awalnya membenci Panji, karena telah membunuh kakaknya. Namun ia kemudian merasa berhutang budi setelah Panji menyelamatkannya dan adiknya dari Temperese, seorang kepala penjahat yang meneror keluarga Mariani. Mariani merupakan seorang wanita yang cukup cantik dan anggun, ia berwajah mirip dengan istri Panji yang telah meninggal.

- Peran : Tokoh utama
- Kekuatan : -
- Sifat : Lemah lembut, walaupun terkadang nekat
- Penampilan : Cantik dan kalem
- Properti khas : -



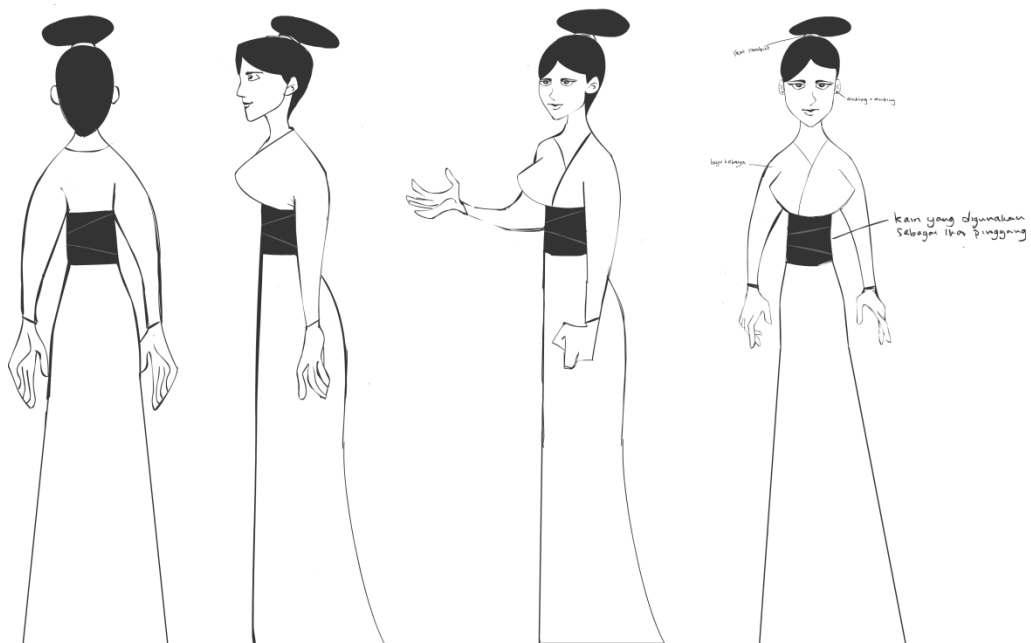
Gambar 4.9 : tampilan karakter mariani dalam buku komiknya. (sumber: komik panji tengkorak jilid satu terbitan 68)

4.9.7.2.2.1 Redesign Visual Karakter Mariani



Gambar 4.10 : alternatif visual karakter mariani.

4.9.7.2.2.2 Model Sheet Karakter Mariani



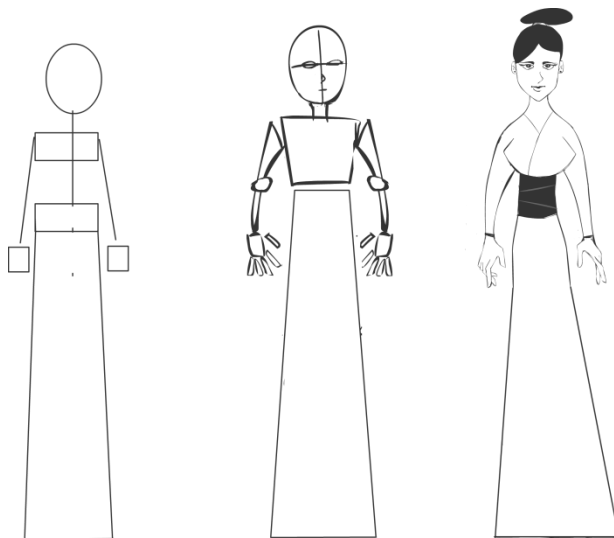
Gambar 4.11 : visual karakter mariani dari tampak belakang, samping, 3/4 dan depan.

4.9.2.2.3 Colour Model



Gambar 4.12: pengaplikasian warna RGB pada karakter mariani.

4.9.2.2.4 Construction Sheet



Gambar 4.13 :proses cara penggambaran karakter mariani.

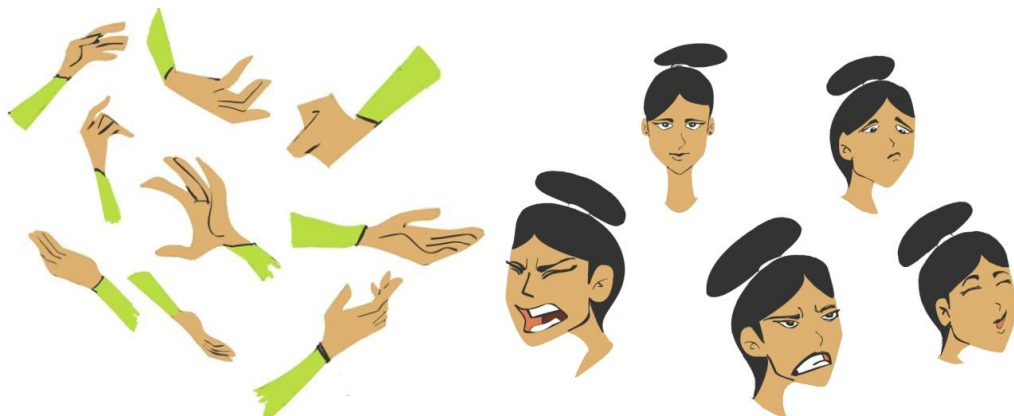
4.9.2.2.5 Action Sheet



Gambar 4.14 : beberapa contoh gerakan mariani.

Mariani merupakan wanita yang lemah lembut, walaupun saat marah ia menjadi nekat, terlihat saat ia mengetahui Panji telah membunuh kakaknya, ia kemudian menyerang tanpa pikir panjang, saat Panji tiba di desanya.

4.9.2.2.6 Hand Gestures and Facial Expressions



Gambar 4.15 : contoh gerakan tangan dan ekspresi mariani.

4.9.7.2.3 Temperese

- Deskripsi singkat

Seorang penjahat kejam yang menjadi musuh utama Panji pada jilid pertama buku komik Panji Tengkorak ini, Temperese mempunyai ilmu silat yang cukup tinggi dan mempunyai banyak anak buah.

- Peran : Tokoh antagonis
- Kekuatan : Mempunyai ilmu silat yang cukup tinggi
- Sifat : Kejam, licik
- Penampilan : bertubuh gempal dan berjanggut, mempunyai bekas luka besar di wajahnya
- Properti khas : penutup kepala, pelindung tangan, sabuk tengkorak.



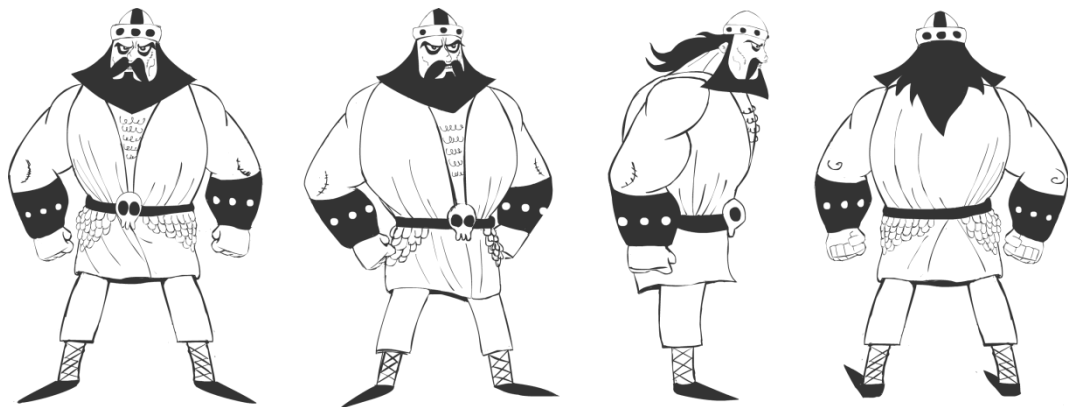
Gambar 4.16: tampilan karakter temperese dalam buku komiknya. (sumber: komik panji tengkorak jilid satu terbitan 68)

4.9.7.2.3.1 Redesign Visual Karakter Temperese



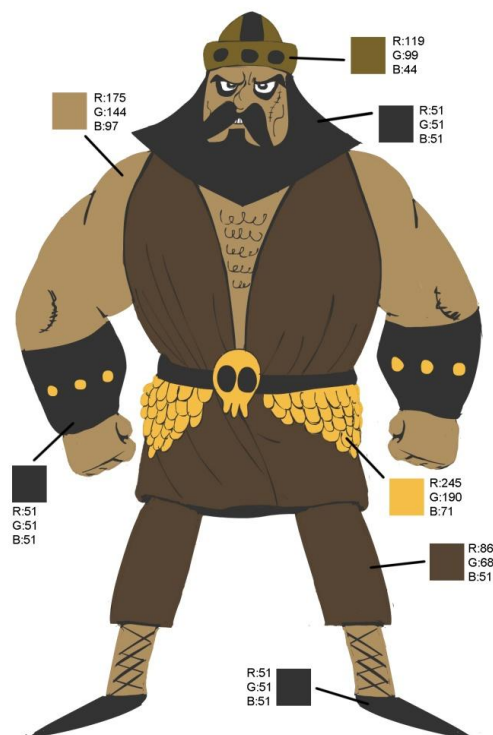
Gambar 4.17 : visual karakter temperese.

4.9.7.2.3.2 Model Sheet



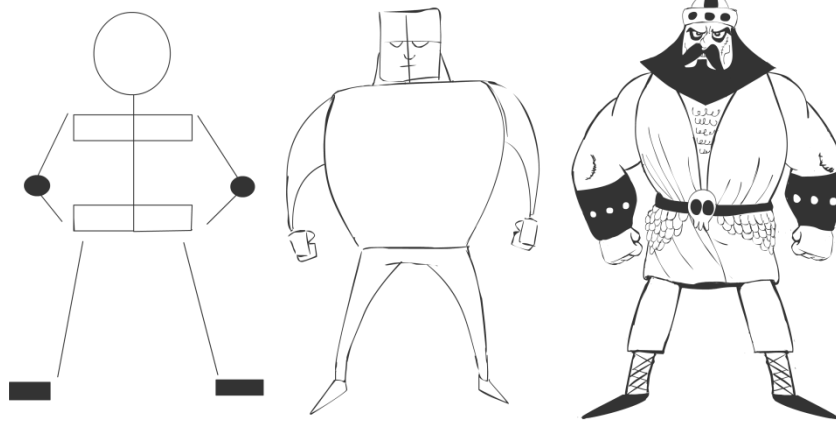
Gambar 4.18: visual karakter temperese dilihat dari depan, 3/4, samping, belakang.

4.9.7.2.3.3 Colour Model



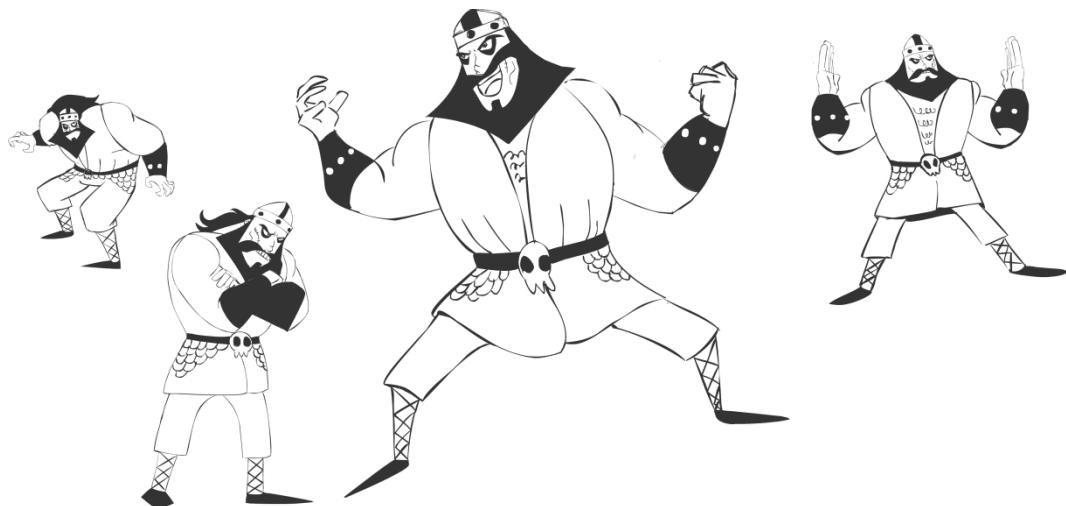
Gambar 4.19 : pengaplikasian warna RGB pada karakter temperese.

4.9.7.2.3.4 Construction Sheet



Gambar 4.20 : proses cara penggambaran karakter temperese.

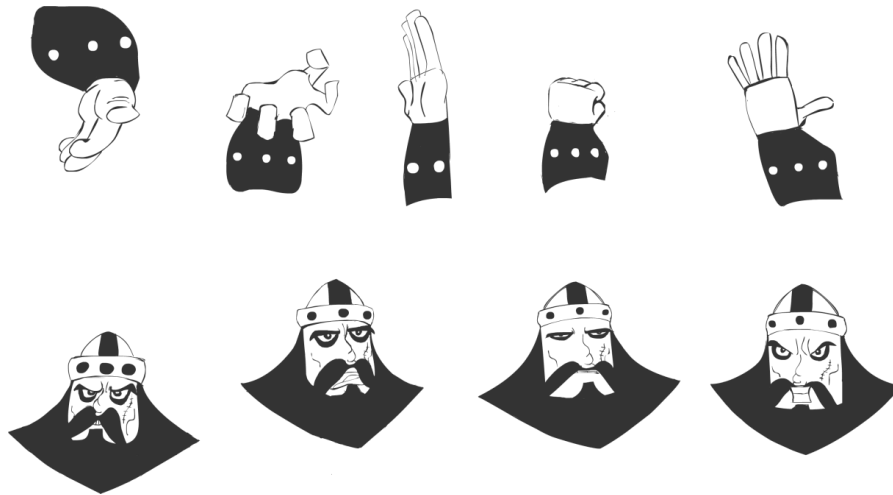
4.9.7.2.3.5 Action Sheet



Gambar 2.21 : beberapa contoh gerakan temperese.

Temperese merupakan karakter penjahat utama dalam film serial Panji Tengkorak episode pertama ini, ia memiliki penampilan yang cukup menyeramkan dengan janggut tebal, rambut panjang, dan bekas luka di wajahnya. Temperese ini merupakan karakter yang kuat, namun juga licik. Dalam menghadapi musuh-musuhnya, ia tidak hanya mengandalkan ilmu silatnya yang cukup tinggi, namun juga rencana-rencana liciknya, yang digunakan untuk mengalahkan mereka.

4.9.2.2.3.6 Hand Gestures and Facial Expressions



Gambar 2.22: contoh gerakan tangan dan ekspresi temperese.

4.9.2.2.4 Warti

- Deskripsi singkat

Adik dari Mariani dan Brajanata, awalnya ia membenci Panji setelah tahu bahwa kakaknya mati ditangannya, Marti bahkan sempat berniat membunuh Panji, sebelum akhirnya dia mengetahui bahwa Panji bukanlah orang jahat.

- Peran : Salah satu tokoh utama
- Kekuatan : -
- Sifat : mudah emosi, pemberani
- Penampilan : berwajah cantik, tetapi terlihat tomboi
- Properti khas : -



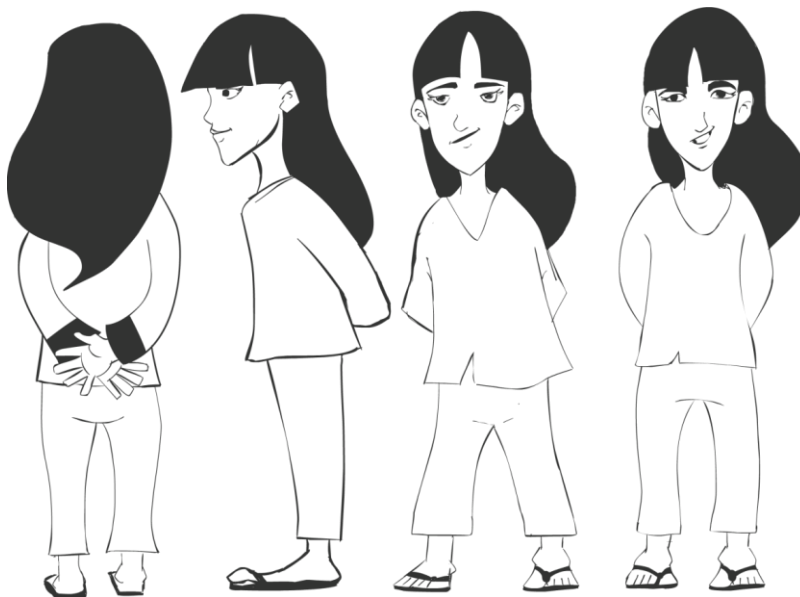
Gambar 4.23: tampilan karakter warti dalam buku komiknya. (sumber: komik panji tengkorak jilid satu terbitan 68)

4.9.7.2.4.1 Redesign Visual Warti



Gambar 4.24 : visual karakter warti

4.9.7.2.4.2 Model Sheet



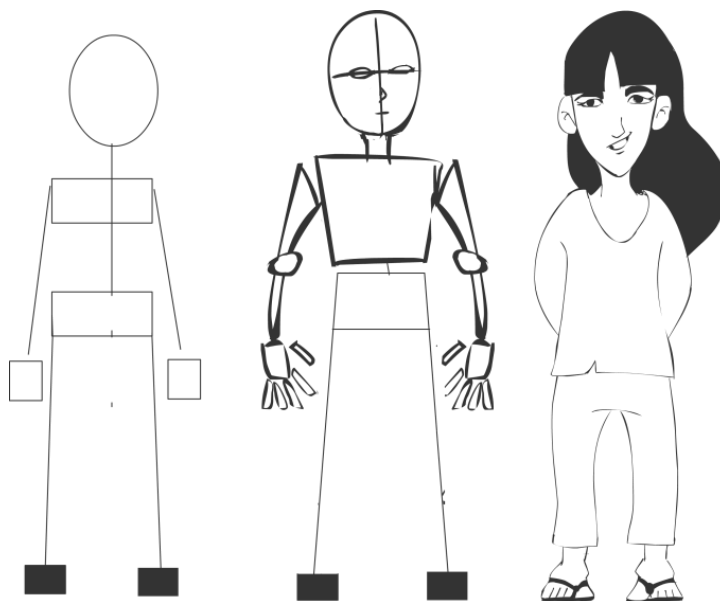
Gambar 4.25: karakter warti dari tampak belakang, samping, 3/4, dan depan.

4.9.7.2.4.3 Colour Model



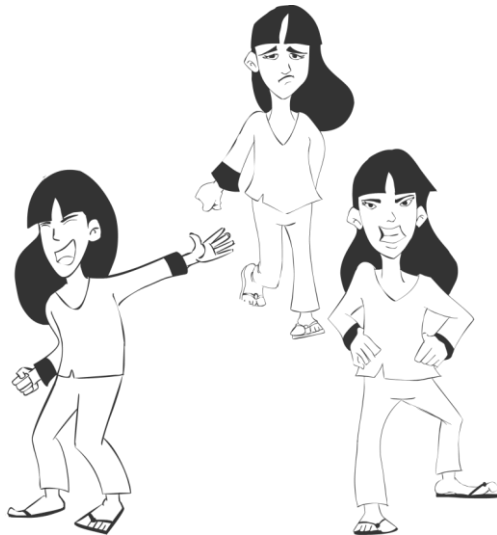
Gambar 4.26 : pengaplikasian warna RGB pada karakter warti.

4.9.7.2.4.4 Construction Sheet



Gambar 4.27: proses cara penggambaran karakter warti.

4.9.7.2.4.5 Action Sheet



Gambar 4.28: beberapa contoh gerakan karakter warti.

4.9.7.2.4.6 Hand Gestures and Facial Expressions



Gambar 4.29: contoh gerakan tangan dan ekspresi wajah warti.

Warti merupakan karakter anak gadis yang berperawakan antara usia 12 - 13 tahun, Warti memiliki wajah yang cukup cantik, namun digambarkan memiliki sifat yang tomboy, berbeda jauh dengan kakaknya, Mariani yang memiliki sifat lembut.

4.9.2.2.5 Brajanata

Kepala desa tempat Panji singgah, ia mati di tangan Panji Tengkorak setelah berusaha membunuhnya atas perintah Temperese, sebelum mati ia menitipkan adik-adiknya kepada Panji dari tangan jahat Temperese.



Gambar 4.30: tampilan karakter brajanata dalam buku komiknya. (sumber: komik panji tengkorak jilid satu terbitan 68)

4.9.7.2.5.1 Redesign Visual Brajanata



Gambar 4.31 : tampilan visual karakter brajanata, pengaplikasian warna dan beberapa contoh ekspresi.

Brajanata merupakan orang yang mudah emosi dan tidak pernah berpikir panjang, ia juga suka berjudi, hal itu menyebabkan Brajanata memiliki hutang yang sangat besar kepada Temperese.

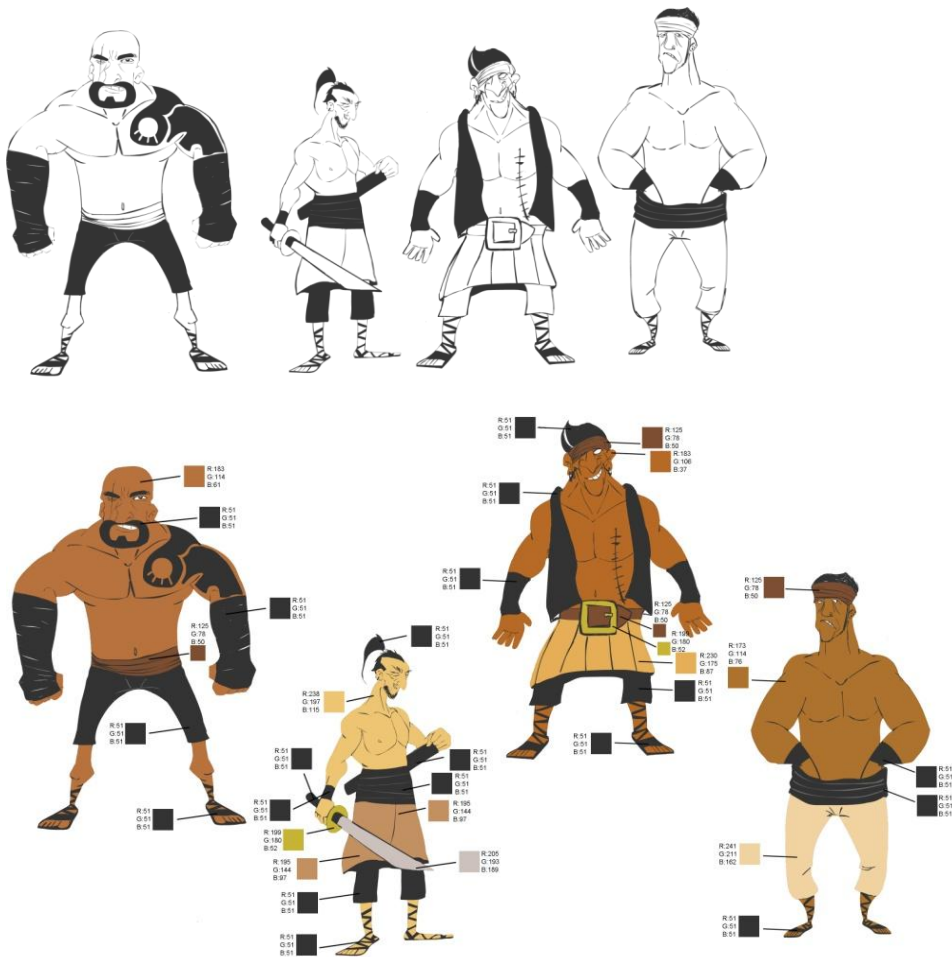
4.9.7.2.5.2 Pemburu Hadiah

Para Pemburu Hadiah yang mencegat Panji Tengkorak atas perintah Temperese.



Gambar 4.32: tampilan karakter para pemburu hadiah dalam buku komiknya. (sumber: komik panji tengkorak jilid satu terbitan 68)

4.9.7.2.5.3 Redesign Visual Para Pemburu Hadiah



Gambar 4.33 : tampilan visual dan pengaplikasian warna para pemburu hadiah.

Mereka merupakan para pendekar yang memiliki ilmu silat yang cukup tinggi, mereka bekerja sebagai pemburu hadiah, menyelesaikan tugas yang diberikan oleh para tuan tanah, ataupun ketua gembong penjahat untuk menghabisi orang-orang yang dianggap mengganggu kegiatan mereka, untuk mendapatkan uang. Para pemburu hadiah ini juga terkadang memburu pendekar-pendekar silat terkenal yang dianggap layak untuk sekedar menaikkan pamor mereka. Dalam film serial ini, mereka berniat untuk menghabisi Panji, seorang pendekar silat terkenal, atas perintah dari Temperese, yang merasa terancam dengan kemunculan Panji di daerah kekuasaannya, sekaligus ingin menunjukkan kemampuannya kepada orang-orang yang berada dibawah kekuasaannya, agar dia semakin ditakuti.



Gambar 4.34: beberapa contoh gerakan para pemburu hadiah.

4.9.7.5.3 Sugenk

Sugenk merupakan salah seorang penduduk desa di tempat Mariani dan Warti tinggal, ia berusia sekitar 40 tahun dan bekerja sebagai petani. Suatu hari saat akan pergi kesungai, ia melihat Panji dan Brajanata yang sedang bertarung, Brajanata tewas dalam pertarungan itu, dan Sugenk yang menyaksikan hal itu

segera pergi kembali kedesa untuk menceritakan kejadian tersebut kepada Mariani, bahwa kakaknya telah tewas dibunuh oleh Panji Tengkorak.



Gambar 4.35: tampilan karakter sugenk dalam buku komiknya. (sumber: komik panji tengkorak jilid satu terbitan 68)



Gambar 2.36 : tampilan visual sugenk, dan contoh gerakannya.

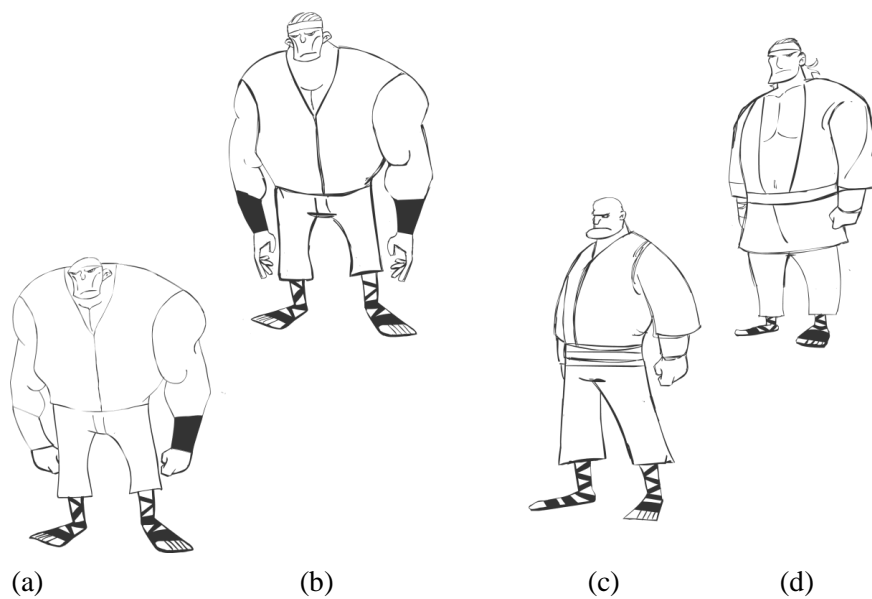


Gambar 4.37: pengaplikasian warna.

Sugenk memiliki warna kulit coklat gelap dan selalu menggunakan ikat kepala yang menjadi cirri khasnya.

4.9.7.2.5.4 Anak Buah Temperese

- Tampilan karakter anak buah Temperese



Gambar 4.38: tampilan visual anak buah temperese, mo (a), to (b), mu(c), su(d)

Mo, To, Mu, Su, merupakan anak buah Temperese yang paling loyal dan setia kepadanya, mereka berempat merupakan pendekar silat yang cukup tangguh, namun bukan merupakan lawan yang sepadan bagi Panji Tengkorak yang nantinya akan mereka hadapi.



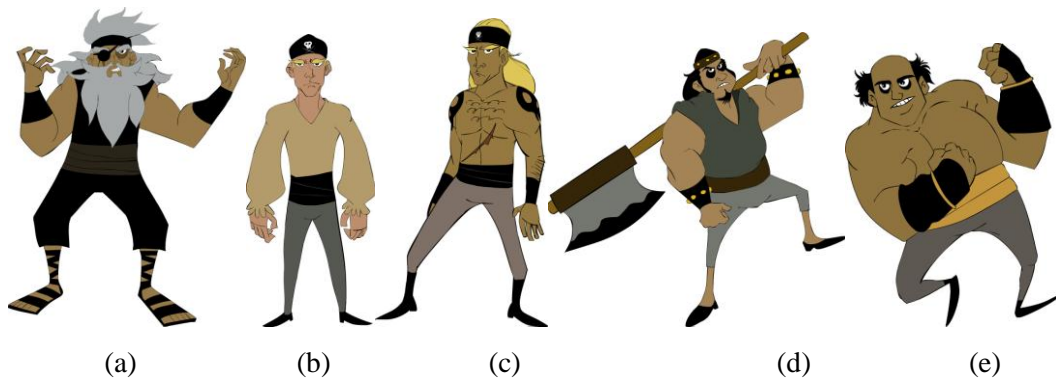
Gambar 4.39 : pengaplikasian warna.

4.9.7.2.5.5 Visualisasi Karakter Lain Dalam Film Serial Panji Tengkorak

4.9.7.2.5.5.1 Antagonis

Kebobeok, Brago, Drago, Bugel, Burai,

Kebobeok merupakan karakter penjahat utama dalam film serial Panji Tengkorak. Ia tokoh yang sangat kuat dan licik. Kebobeok adalah guru dari Bugel, Burai dan Temperese, dan ia bersekutu dengan Brago dan Drago, dua bajak laut bersaudara yang sama jahatnya dengan Kebobek.



Gambar 4.40: visualisasi karakter kebobeok (a), brago(b), drago(c), bugel(d), dan burai (e).

Nesia

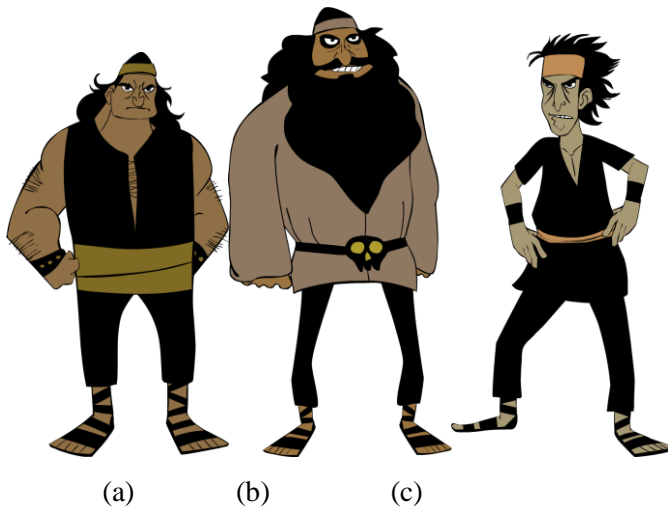
Nesia merupakan penjahat wanita dari serial Panji Tengkorak ini, keluarganya mati terbunuh oleh Kebobeok, dan dari kecil ia diasuh oleh seorang penjahat, yang juga bersekutu dengan Kebobeok. Ia menaruh dendam dengan Kebobeok setelah mengetahui bahwa ialah penyebab kematian keluarganya. Nesia, akhirnya bersekutu dengan Panji Tengkorak untuk menghancurkan rencana jahat Kebobeok.



Gambar 4.41: visualisasi karakter nesia.

Bogel, Brewok, Santana

Tiga orang anak buah kebobeok yang bertugas menjadi mata-mata dalam rencana jahat Kebobeok menghancurkan dunia persilatan.

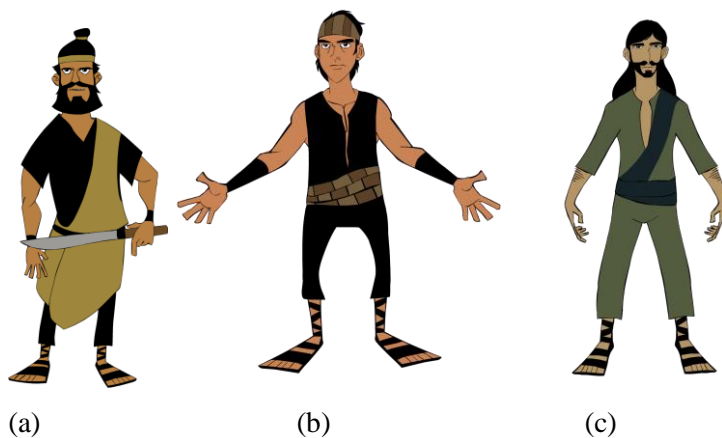


Gambar 4.42: visualisasi karakter bogel (a), Brewok (b), dan Santana(c).

4.9.7.2.5.5.2 Protagonis

Bariguna, Barata, Dewa Bayu

Bariguna adalah ketua persilatan Sanggabuana, salah satu sasaran Kebobeok dalam rencana jahatnya, Bariguna dianggap merupakan salah satu pesilat yang sangat tangguh, yang bahkan Kebobeok pun perlu berpikir dua kali untuk menghadapinya. Barata merupakan murid dari Bariguna, dan salah satu anggota persilatan Sanggabuana, Barata merupakan pesilat muda yang mempunyai ilmu yang cukup tinggi, dan merupakan murid kepercayaan gurunya. Dewa Bayu adalah seorang pesilat legendaris yang telah lama menghilang dari dunia persilatan, namun tiba-tiba muncul untuk menghenttikan rencana jahat Kebobeok.



Gambar 4.43: visualisasi karakter bariguna(a), barata(b), dan dewa bayu(c).

Dewi Bunga, Muri

Dewi Bunga adalah seorang tokoh silat wanita yang cukup terkenal, dan mempunyai ilmu silat yang tinggi, ia beberapa kali ditolong oleh Panji Tengkorak, dan merasa berhutang budi, walaupun pada awalnya ia menaruh dendam kepadanya, karena Panji dianggap sebagai pembunuh ayahnya. Muri adalah tokoh silat senior yang sangat terkenal, mempunyai ilmu silat yang sangat tinggi. Muri kehilangan tangan kanannya dalam pertempuran, namun dengan hanya satu tangan pun ia masih merupakan pesilat yang sangat tangguh.

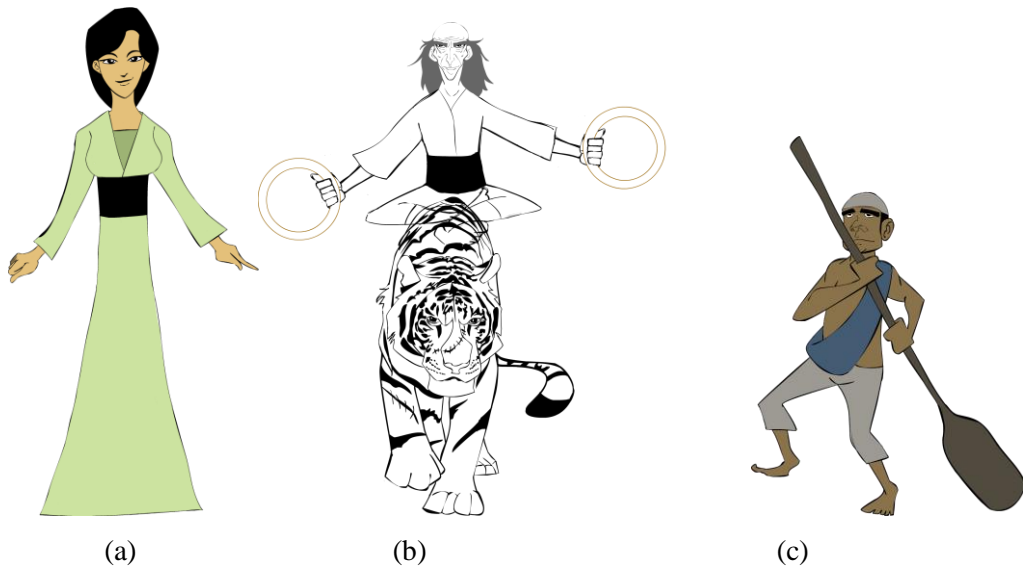


Gambar 4.44 : visualisasi karakter dewi bunga(a), muri(b).

4.9.7.2.5.5.3 Tokoh Netral

Murni, Harimau Tua Bertangan Sakti, Banu

Murni istri Panji Tengkorak, yang tewas karena melindungi kitab Nagamas, yang merupakan kitab peninggalan ayahnya, dan merupakan guru Panji. Harimau Tua Bertangan sakti adalah seorang pesilat tua yang sangat tangguh, dan merupakan guru dari Kebobeok, namun, Kebobeok mengkhianatinya dan membunuh seluruh anggota keluarganya, mencuri kitab silatnya, dan membuat kakinya cacat, ia menaruh dendam pada Kebobeok, hingga mau mengorbankan nyawanya demi menolong Panji yang terluka setelah melawan Kebobeok, agar Panji dapat membalas dendam pada Kebobeok. Banu merupakan seorang pendayung perahu yang santai dan cinta damai, yang kesehariannya dilalui dengan tenang, namun nyawanya nyaris hilang saat ia akan menyeberangkan Dewi Bunga, namun tiba-tiba perahunya diserang oleh Burai dan anak buahnya.



Gambar 4.45: visualisasi karakter murni, harimau tua bertangan sakti, dan banu.

Lakadana

Adalah ayah dari Dewi Bunga, ia merupakan pesilat yang cukup tangguh, namun juga jahat, dan sering menyalahgunakan ilmunya untuk menyakiti yang lemah. Ia tewas di tangan Panji Tengkorak, saat ia berusaha mencuri kitab peninggalan gurunya, kitab Nagamas.

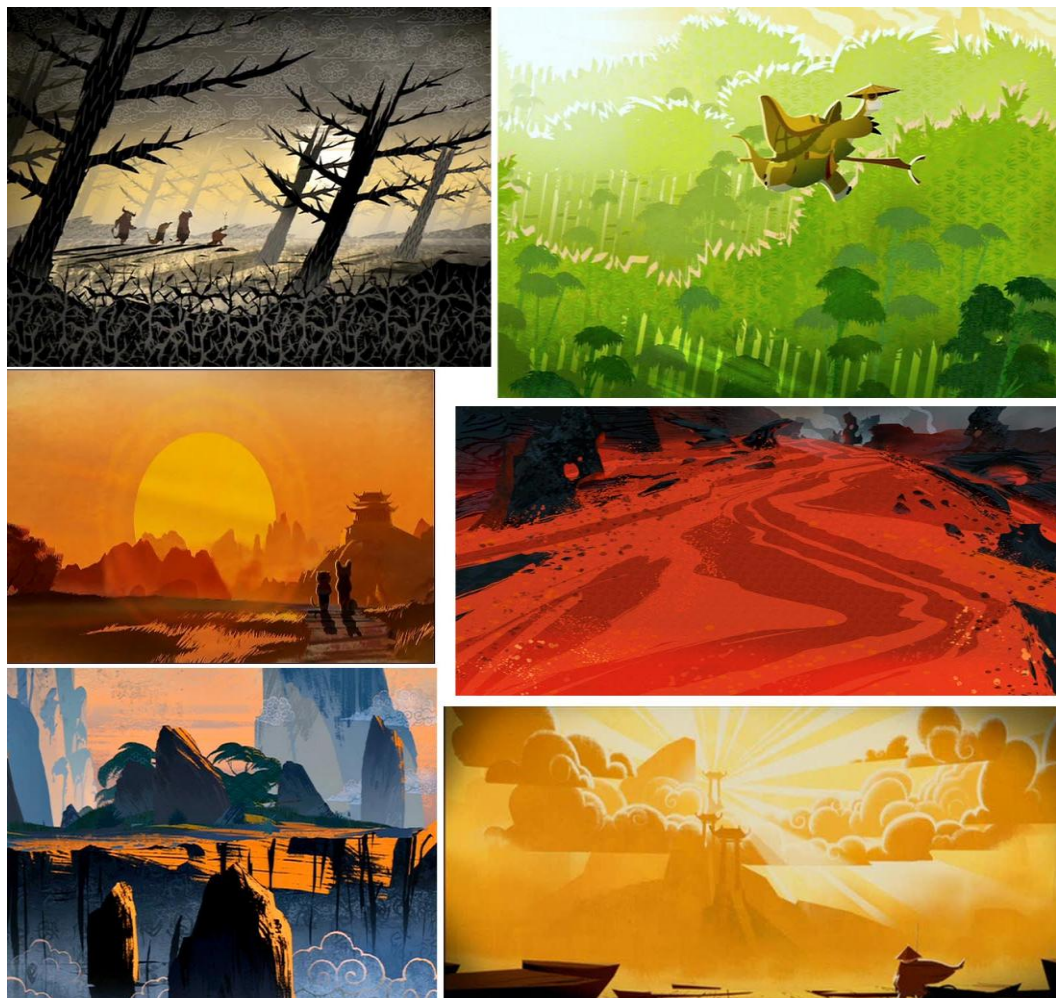


Gambar 4.46: visualisasi karakter lakadana.

4.9.8 Layout

4.9.8.1 Background dan Environment

Setting tempat pada film animasi Panji Tengkorak ini banyak menggambarkan suasana pegunungan, sungai dan pedesaan, dan penggambarannya akan lebih banyak mengambil referensi tampilan visual pada film Kungfu Panda Secret of Masters, dengan penggunaan blok warna tanpa *outline*, pemakaian tekstur, dan juga dengan pewarnaan yang banyak menggunakan warna gelap, dan gaya gambar kartun.



Gambar 4.47 : contoh environment pada film kungfu panda (sumber:video caption)

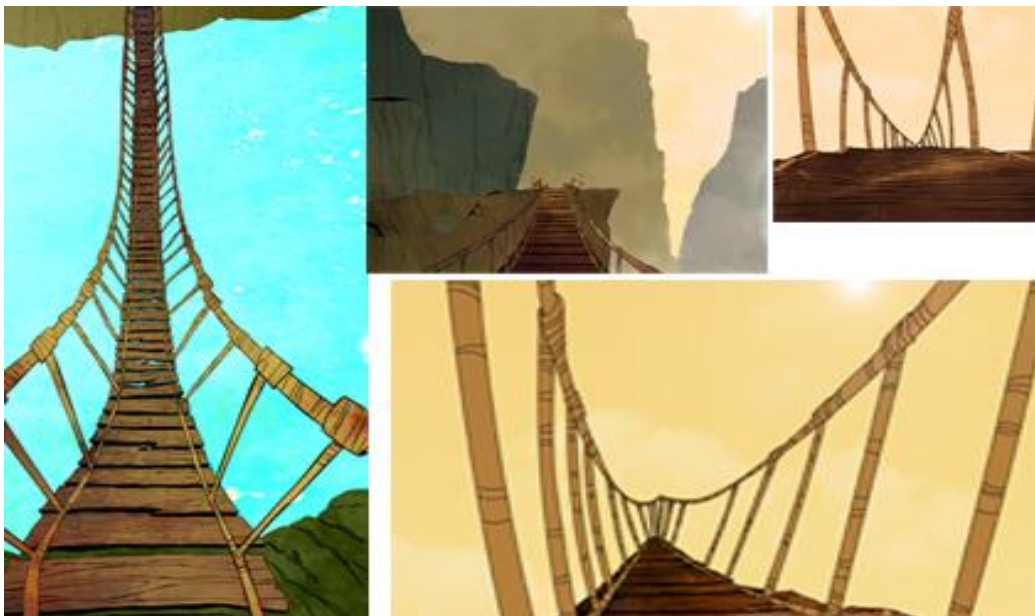
4.9.8.1.1 Identifikasi Environment/Background pada episode 1



Gambar 4.48 : *mapping.*

1. Langit siang hari
2. Sungai (dalam air, batu-batuan, tebing, pepohonan)
3. Hutan (tempat Panji bertarung)
4. Jembatan
5. pengunungan
6. Pedesaan (rumah-rumah penduduk)

4.9.8.1.2 Contoh environment dalam film animasi Panji Tengkorak episode 1



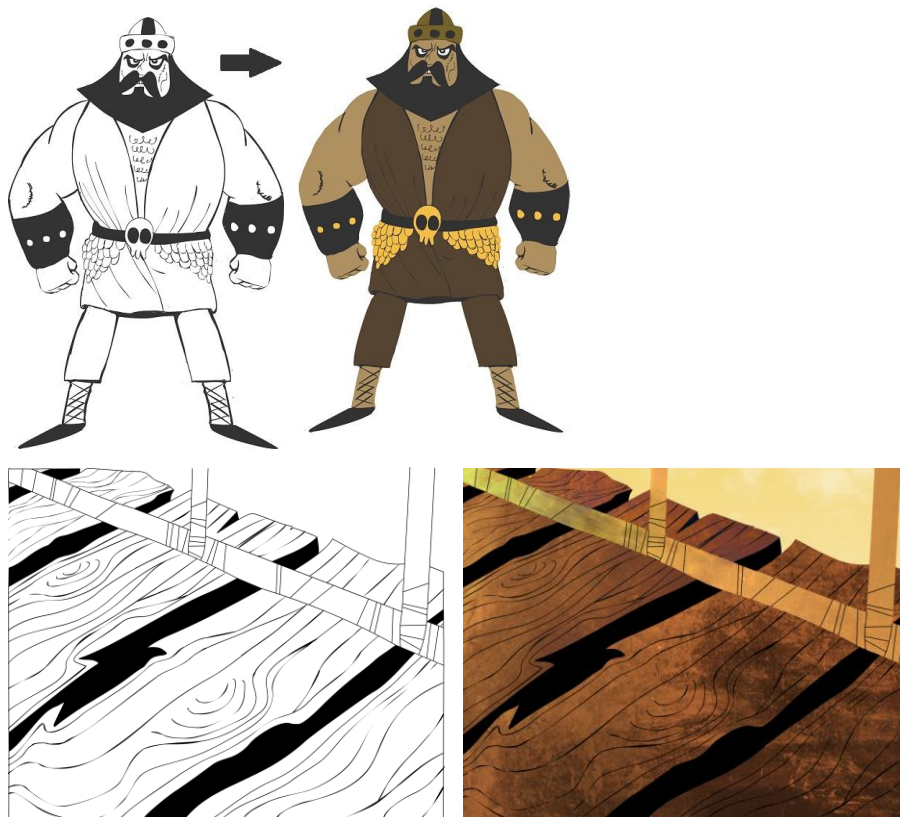
Gambar 4.49: *contoh visual environment.*

Gambar diatas adalah beberapa contoh *environment* dalam film animasi Panji Tengkorak pada episode 1. Gaya gambar yang digunakan banyak

mengambil referensi dari foto maupun ilustrasi yang kemudian digambar ulang dengan menggunakan gaya gambar kartun seperti dalam film animasi kungfu Panda, yang banyak menggambarkan siluet dan bentukan-bentukan yang cukup abstrak.

4.9.9. Pewarnaan

Pewarnaan dalam film serial animasi Panji Tengkorak ini banyak menggunakan tone warna yang cenderung gelap, dengan pewarnaan karakter yang flat, yaitu penggunaan warna dasar dengan pemberian bayangan pada area yang tidak terkena cahaya. Untuk *environment* nya, sama dengan karakter, yaitu dengan pemakaian warna dasar, namun dengan penambahan tekstur, agar tampilannya terkesan lebih menarik dan tidak membosankan.



Gambar 4.50 : contoh pewarnaan pada karakter dan *environment* film serial animasi panji tengkorak.

4.9.10. Pengambilan Sudut Pandang

Film animasi ini nantinya akan menggunakan sudut pandang dengan gaya *cinematic*, yang banyak mengambil referensi dari film animasi Samurai Jack. Sudut pandang *cinematic* ini meliputi berbagai transisi, permainan panel yang unik, mirip dengan dengan panel pada buku komik, dan pengambilan berbagai sudut pandang sehingga terlihat beda dan menarik.

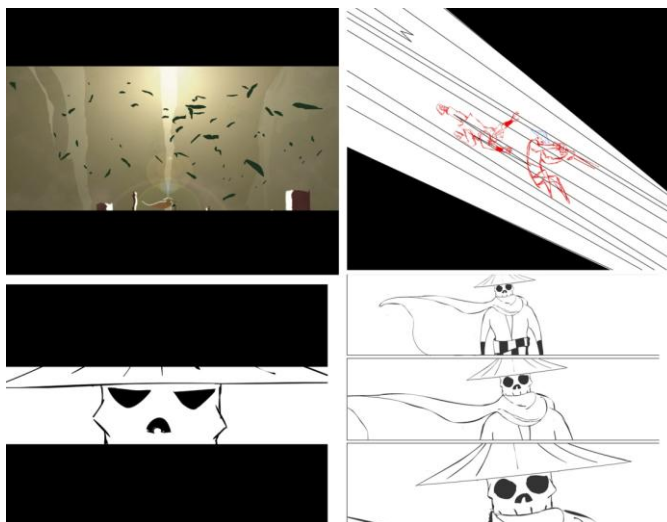
Pencahayaan dalam film nantinya juga akan dimaksimalkan untuk memberikan kesan dramatis, yang semuanya akan digambar manual dengan pewarnaan menggunakan bantuan *software* computer.



Gambar 4.51 : contoh scene pada film animasi Samurai Jack (sumber : captured scene pada film animasi Samurai jack)

4.9.10.1 Contoh pengambilan sudut pandang dalam film animasi Panji

Tengkorak


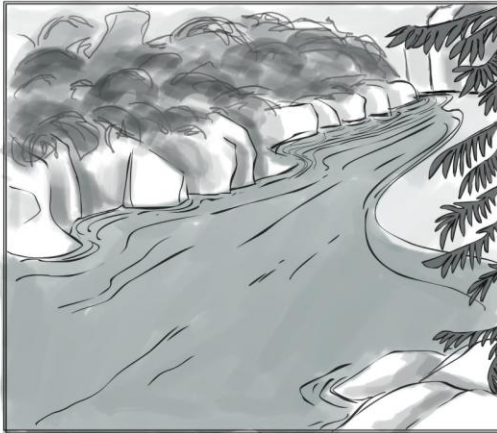


Gambar 4.52 : beberapa contoh pengambilan sudut pandang dalam film animasi panji tengkorak

4.9.11 Storyboard

Storyboard adalah bentuk visual dari ide cerita yang nantinya akan di animasikan, *storyboard* berfungsi untuk memudahkan dalam pembuatan animasi, karena kita jadi memiliki acuan dalam proses pengerjaannya, kita akan menjadi lebih terstruktur dan mempunyai ide cerita yang jelas. Tampilan sebuah *storyboard* tidak memiliki satu aturan yang mengikat, karena *storyboard* sendiri bertujuan untuk lebih mempermudah dalam proses pembuatan animasi, dan agar dapat memperhitungkan faktor biaya jika animasi yang dibuat bertujuan untuk komersil. Walaupun tidak memiliki tampilan yang pasti, umumnya dalam *storyboard* memiliki beberapa kesamaan yaitu adanya kolom untuk menggambar, menulis dialog, sound efek, transisi, timing, scene dan halaman.

4.9.11.1 Storyboard Film Serial Animasi Panji Tengkorak

scene: 1	seq: 1	scene: 1	hal: 2
BG: langit siang hari		BG: pemandangan sungai	
			
action :		action : aliran sungai (sfx : suara aliran sungai)	
dialog :		dialog :	
transisi :		transisi :	
timing : 00.00 - 00.02		timing : 00.02 - 00.06	



Gambar 4.53 : contoh storyboard film serial animasi panji tengkorak

BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Pemilihan Episode

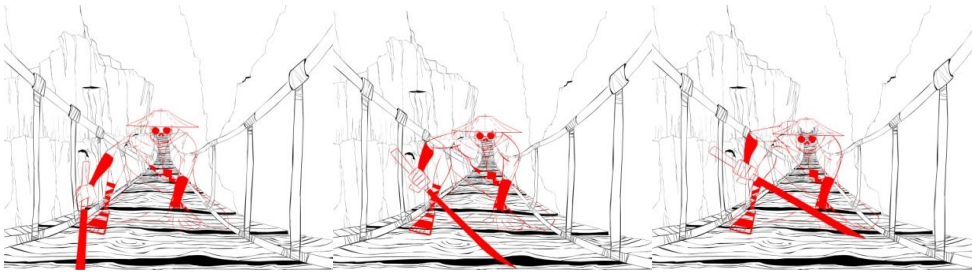
Pada bab implementasi desain ini, akan dibahas mengenai proses pembuatan output dari karya tulis perancangan "Film Serial Televisi Animasi Panji Tengkorak", sebagai contoh yang dapat mewakili keseluruhan episode serial animasi ini. Episode yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah episode 1 yang berjudul "Pendekar Sakti Dari Kidul", yang diadaptasi dari cerita dalam komik "Pandji Tengkorak" karya Hans Jaladara pada jilid satu. pembuatan film animasi ini harus benar-benar dibuat semenarik mungkin, agar dapat menarik audiens, sehingga tujuan dari penulisan ini dapat tercapai.

5.2 Alur Proses Produksi

Proses produksi film animasi ini akan melibatkan 3 tahap proses, yaitu Tahap Pra Produksi, Tahap Produksi, dan Tahap Pasca Produksi. tahap Pra Produksi meliputi konsep awal dalam pembuatan film animasi ini, yaitu mencakup pembuatan dan pengembangan cerita, desain *storyboard*, *layout*, desain karakter, dan *environment*, yang kesemuanya dijelaskan pada bab 4, konsep desain. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap Produksi dan Pasca Produksi, yang mencakup pengumpulan hasil desain karakter dan *environment*, *compositing*, penambahan *dubbing* dan *sound effect*, *keying*, *timing*, dan *rendering*.

5.2.1 Tahap Produksi

Dalam proses produksi film animasi ini, penulis menggunakan *software Adobe Flash*, dalam membuat *line animation*nya, untuk kemudian diwarnai di *Adobe Photoshop*, hasil *jpeg*nya di *import* kembali ke *Adobe Flash* untuk mencoba ketepatan animasinya, lalu hasil animasinya di *ekspor* ke dalam bentuk *avi*, dan terakhir di *edit* dan *dirender* dengan menggunakan *software Adobe Premiere*.



Gambar 5.1 : contoh proses pengerjaan line animation menggunakan Adobe Flash.

Setelah pembuatan *line animation*nya selesai, tiap *frame* dalam animasi tersebut kemudian di *eksport* ke dalam bentuk *png*, dan kemudian akan diwarnai menggunakan *software Adobe Photosop*.

Dalam pewarnaanya, *layer* untuk *environment* dan karakter nantinya dipisah, untuk lebih memudahkan dalam mengedit salah satunya, jika terdapat kesalahan.



Gambar 5.2 : pewarnaan menggunakan software Adobe Photoshop.

Setelah pewarnaan selesai dan hasilnya sudah *fix*, masing-masing gambar kemudian di *save* dalam bentuk *jpeg*, yang nantinya akan di *import* lagi kedalam *Adobe Flash*, untuk melihat apakah animasinya sudah sesuai. Kemudian hasil animasi tersebut akan di *eksport* kedalam bentuk file *avi*.

5.2.2 Tahap Pasca Produksi

Proses terakhir dalam tahap produksi ini adalah *editing* dan *rendering*, proses ini dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Premiere*. Pada proses *editing* ini nantinya juga akan dilakukan penambahan *sound* dan *dubbing* ke dalam animasinya, penambahan *opening* dan *credit title*, juga memberikan sedikit efek, berupa transisi ke dalam filmnya. Setelah semuanya selesai, file video

animasi tersebut akan *dirender* dan disimpan ke dalam format *file avi* dengan resolusi HDTV 720p atau sama dengan 1280x720 pixel, "p" yang dimaksud disini adalah *progressive-scan format*, yang berarti menampilkan *fast moving action* dengan lebih halus. Resolusi ini sesuai untuk video yang memperlihatkan gerakan-gerakan yang cepat, seperti film-film *action*, *game*, atau video olahraga, karena pada resolusi ini tampilan gerakan akan terlihat lebih halus dan bersih, dan resolusi 720p juga umum digunakan pada televisi digital saat ini.

5.3 Trailer

Trailer merupakan salah satu promosi berupa cuplikan-cuplikan adegan yang dianggap menarik dan berpotensi untuk menarik minat audiens untuk kemudian melihat filmnya secara keseluruhan. Umumnya *trailer* ini berdurasi antara 1-2 menit.



Gambar 5.3: adegan dalam trailer panji tengkorak.

5.4 DVD Label dan Cover DVD

Berikut adalah desain cover DVD sebagai pengembangan format film serial animasi Panji Tengkorak ini.



Gambar 5.4 : contoh DVD label (a) dan cover DVD (b) film serial Panji Tengkorak.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang di dapat penulis dalam proses perancangan film serial animasi televisi Panji Tengkorak episode satu adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan animasi di Indonesia saat ini sudah semakin maju dan makin banyak diminati, baik itu dalam bentuk film, iklan, maupun media pembelajaran, dengan audiensnya sebagian besar merupakan remaja dan anak-anak.
2. Para generasi muda terutama remaja, ternyata memiliki ketertarikan terhadap sebuah film animasi yang mengangkat tema komik silat, dilihat dari hasil kuesioner yang menunjukkan bahwa sebagian besar menyatakan setuju atas pembuatan film animasi yang mengadopsi cerita dan karakter sebuah komik silat lokal.
3. Baik cerita maupun karakter dalam komik Panji Tengkorak ini masih relevan untuk diangkat kedalam bentuk media animasi untuk audiens remaja saat ini, karena visual karakternya yang khas dan mudah dikenali, juga plot ceritanya yang berpotensi untuk menarik minat remaja yang menjadi target audiens dalam perancangan ini.

Saran

1. Dengan pemanfaatan yang tepat, kemajuan industri animasi, atau film animasi tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk melestarikan hasil produk atau budaya lokal, terutama untuk konsumen remaja dan anak-anak.
2. Pembuatan film animasi yang penulis rancang ini, jika nantinya benar-benar disukai oleh pasar, akan lebih mudah diturunkan ke format lain yang tentunya bisa memberikan banyak keuntungan. Seperti contohnya dalam

bentuk kemasan DVD, *merchandise*, atau mungkin penulisan ulang buku komiknya.

3. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi animator lain agar semakin gencar dalam usahanya untuk membuat film animasi karya dalam negeri yang banyak mengangkat konten lokal, dengan kemasan yang menarik, sehingga mempunyai ciri khas, dan tidak makin tertinggal oleh film animasi buatan luar negeri.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU REFERENSI

- Blair, Preston, *Cartoon Animation*, 1994, Walter Foster Publishing
- Chris Webster, 2005, *Animation The Mechanic of Motion*
- Concept. (2008), *Majalah Concept vol.04* edisi 22, Jakarta:Concept
- Don Bluths, *Art of Storyboarding*, 2004, DH Press
- Fowler, S. Mike, *Animation Background Layout*, 2002
- Jaladara, Hans (1968). *Komik "Panji Tengkorak"*, Jakarta, Dwi Djaja
- Mark T Byrne, 1999, *Animation The Art Of Layout and Storyboarding*
- Marx, C. (2007). *Writing for Animation, Comics, & Games*. USA: Focal Press.
- Seno Gumira Ajidarma, *Panji Tengkorak, Kebudayaan dalam Perbincangan*, 2011, KPG
- Simon, Mark, *Producing Independent 2D Character Animation*, 2003
- Smith, M.S. (2007). *The Art of Flash Animation : Creative Cartooning*. USA:Wordware Publishing, Inc.
- Thomas, F.a. (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York:Walt Disney Productions.
- Tony White, 2009, *How to Make Animated Film*

WEBSITE

- www.seputar-indonesia.com, diakses pada September 2012
- www.indosiar.com, rubrik Horison “komik Indonesia, Dulu Berjaya Kini Diratapi”
- [www.ideanimasi.com/ sejarah dan prinsip animasi/2011](http://www.ideanimasi.com/sejarah-dan-prinsip-animasi/2011)
- wordpress.com/2008/02/12/sejarah-animasi/
- www.imdb.com, diakses pada September 2012
- www.teknopreneur.com, " Penonton Indonesia Suka Serial Animasi Action dan Komedi "

Peluangusaha.kontan.co.id/2011/02/24/news/asyiknya-menggarap-pasar-animator-yang-tanpa-batas

<http://id.shvoong.com/writing-and-speaking/2060385-pengertian-media-massa/>

rumahbelajarsikologi.com

www.scribd.com

www.wisegeek.com

www.filmsite.org

www.mecfilms.com

www.thescriptlab.com

www.ehow.com

www.imsdb.com

LAMPIRAN

KUESIONER ACTIVITIES

1. Hobby anda saat ini (yang paling anda minati) ?

- a. Jalan-Jalan (lanjut ke no 2)
- b. Nongkrong dengan teman (lanjut ke no 7)
- c. Membaca (lanjut ke no 12)
- d. Olah Raga (lanjut ke no 15)
- e. Main Game (lanjut ke no 20)
- f. Musik (lanjut ke no 25)
- g. Nonton (lanjut ke no 32)
- h. Lainnya.....
.....

JALAN-JALAN

2. Tujuan anda jika ingin bepergian ?

- a. Sekedar jalan-jalan
- b. Berbelanja
- c. Mencari hiburan/suasana baru
- d. Mencari teman
- e. Lainnya.....

3. Tempat tujuan anda jika bepergian ?

- a. Mall
- b. Tempat rekreasi
- c. Rumah teman
- d. Tempat nongkrong
- e. Café
- f. Lainnya.....

4. Dengan siapa biasanya anda bepergian ?

- a. Teman
- b. Pacar
- c. Keluarga
- d. Sendiri
- e. Lainnya.....

5. Seberapa sering anda bepergian ?

- a. 1 minggu sekali
- b. 2-3 kali seminggu

- c. 5 kali seminggu
- d. Setiap hari
- e. Lainnya.....

6. Berapa lama biasanya anda bepergian ?

- a. 1 jam
- b. 2 jam
- c. 3 jam
- d. 4 jam
- e. Lainnya.....

NONGKRONG

7. Kapan biasanya anda nongkrong ?

- a. Weekend
- b. Usai jam sekolah/kuliah/kerja
- c. Jam kosong/istirahat
- d. Lainnya.....

8. Yang biasa dilakukan saat nongkrong ?

- a. Diskusi
- b. Bercanda
- c. Curhat
- d. Sekedar duduk-duduk
- e. Makan-makan
- f. Lainnya.....

9. Hal-hal yang sering dibahas ?

- a. Tugas sekolah/kuliah/pekerjaan
- b. Isu/gossip
- c. Lelucon
- d. Film/musik/buku
- e. Masalah pribadi/kelompok
- f. Lainnya.....

10. Seberapa sering anda nongkrong ?

- a. 1 minggu sekali
- b. 2-3 kali seminggu
- c. 5 kali seminggu
- d. Setiap hari

11. Berapa lama yang anda gunakan untuk nongkrong ?

- a. 1 jam
- b. 2 jam

- c. 3 jam
- d. Lainnya.....

MEMBACA

12. Bacaan yang sering anda baca ?

- a. Koran
- b. Tabloid
- c. Majalah
- d. Komik
- e. Novel
- f. Lainnya.....

13. Tujuan anda membaca ?

- a. Hiburan
- b. Mencari informasi lengkap
- c. Mencari referensi
- d. Lainnya.....

14. Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk membaca ?

- a. 1 jam
- b. 2 jam
- c. 3jam
- d. Lainnya.....

OLAH RAGA

15. Jenis olahraga yang sering anda lakukan ?

- a. Sepakbola
- b. Renang
- c. Basket
- d. Bulu Tangkis
- e. Lainnya.....

16. Seberapa sering anda berolah raga ?

- a. 1 minggu sekali
- b. 2-3 kali seminggu
- c. 5 kali seminggu
- d. Setiap hari
- e. Lainnya.....

17. Berapa lama biasanya anda berolah raga ?

- a. 1 jam
- b. 2 jam
- c. 3 jam
- d. 4 jam
- e. Lainnya.....

18. dengan siapa biasanya anda berolahraga ?

- a. Teman
- b. Pacar
- c. Keluarga
- d. Sendiri
- e. Lainnya.....
-

19. apakah anda mempunyai atlit favorit ?

- a. Ya (.....)
- b. tidak

BERMAIN

20. Permainan apa yang paling anda sukai ?

- a. Permainan Tradisional
- b. Kartu
- c. Mainan robot/boneka
- d. Video Game
- e. Lainnya.....

21. Dengan siapa biasanya anda bermain ?

- a. Teman
- b. Pacar
- c. Keluarga
- d. Lainnya.....

22. Seberapa sering anda bermain ?

- a. 1 kali seminggu
- b. 2-3 kali seminggu
- c. 5 kali seminggu
- d. Setiap hari
- e. Lainnya.....

23. Berapa lama anda bermain ?

- a. 1 jam
- b. 2 jam

- c. 3 jam
- d. Lainnya.....

24. Alasan anda memainkan permainan yang anda pilih ?

- a. Seru
- b. Penasaran
- c. Mengisi waktu luang
- d. Tantangan
- e. Lainnya.....

MUSIK

25. Jenis musik apa yang suka anda dengarkan ?

- a. Rock
- b. Pop
- c. Dangdut
- d. Jazz
- e. Lainnya.....

26. Apakah anda mempunyai band/penyanyi favorit ?

- a. Ya (.....)
- b. Tidak

27. Berapa lama biasanya anda mendengarkan musik ?

- a. 1 jam
- b. 2 jam
- c. 3 jam
- d. Lainnya.....

28. biasanya anda mendengarkan musik melalui media apa ?

- a. Tape
- b. Televisi
- c. Mp3 player
- d. Dvd/Cd palyer
- e. Laptop/Komputer
- f. Lainnya.....

29. Dimana biasanya anda suka mendengarkan musik ?

- a. Di rumah
- b. Di kampus
- c. Café
- d. Mall
- e. Lainnya.....

30. apa yang biasanya sambil anda lakukan saat mendengarkan musik ?

- a. Tiduran
- b. Sambil membaca
- c. Sambil makan
- d. Sambil main game
- e. Lainnya.....

31. Apakah anda bisa memainkan alat musik ?

- a. Ya
- b. Tidak

NONTON

32. Media apa yang biasanya anda pakai untuk menonton ?

- a. Televisi
- b. Dvd/Vcd player
- c. Bioskop
- d. Laptop/Komputer
- e. Lainnya.....
-

33. Seberapa sering anda nonton ?

- a. 1 minggu sekali
- b. 2-3 kali seminggu
- c. 5 kali seminggu
- d. Tiap hari
- e. Lainnya.....
- ...

34. Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk nonton ?

- a. 1 jam
- b. 2 jam
- c. 3 jam
- d. 4 jam
- e. Lainnya.....

35. Jenis acara yang sering anda tonton ?

- a. Televisi
 - a) Sinetron
 - b) Film animasi
 - c) Film layar lebar
 - d) Musik klip
 - e) Iklan
 - f) Acara olahraga
 - g) Lainnya.....
- b. Dvd/Vcd
 - a) Film action
 - b) Film horror
 - c) Film komedi
 - d) Documenter
 - e) Musik klip
 - f) Tutorial
 - g) Lainnya.....
- c. Bioskop
 - a) Film action
 - b) Film drama
 - c) Film komedi
 - d) Film horror
 - e) Lainnya.....

36. apa yang membuat anda menonton acara yang anda pilih ?

- a. Suka aktor/aktrisnya
- b. Tertarik cerita
- c. Terpaksa
- d. Mengisi waktu luang
- e. Lainnya.....

KUESIONER OPINION

1. Anda termasuk orang yang ?

- a) Pendiam
- b) Aktif
- c) Ceria
- d) Pemalu
- e) Percaya diri
- f) Lainnya.....

2. Anda juga tertarik dengan permasalahan sosial yang tengah terjadi di masyarakat kita?

- a) Ya

- b) Tidak

Jika iya, masalah sosial yang menarik menurut anda?

- a) Ekonomi
- b) Politik
- c) SARA
- d) Budaya
- e) Kesehatan
- f) Lainnya.....

3. Masa depan anda tergantung pada kerja keras dan usaha yang anda lakukan?

- a) Setuju
- b) Tidak setuju

4. Mengenai film animasi di Negara ini, apakah anda setuju tentang perlunya pengembangan animasi di Negara ini ?

- a) Setuju
- b) Tidak setuju

5. Perlu karakter yang orisinil untuk film animasi buatan Indonesia agar dapat diterima oleh masyarakat ?

- a) Setuju
- b) Tidak setuju

6. Komik yang disertai film animasinya bisa lebih dikenal oleh masyarakat

- a) Setuju
- b) Tidak setuju

7. menurut anda, tema apa yang paling menarik untuk diangkat ke dalam film animasi ?

- a) Cerita Rakyat
- b) Legenda
- c) Dongeng
- d) Novel Lokal
- e) Komik Lokal
- f) Lainnya.....

KUISIONER PERANCANGAN FILM ANIMASI

PANJI TENGGORAK

Kami dari Desain Komunikasi Visual ITS, sedang mengadakan riset untuk Tokoh komik Pendekar Silat Indonesia, yang nantinya akan mengarah pada pembuatan Film Animasi, dan untuk melengkapi data Tugas Akhir.

Tujuan pembuatan Film Animasi ini adalah untuk memperkenalkan kembali Tokoh Komik Panji Tengkorak yang sempat booming pada era 60-80an melalui media Animasi.

Hasil survey ini akan ditindaklanjuti, karena itu bantuan dari saudara dalam memberikan jawaban yang jujur dan apa adanya akan membantu studi ini untuk dapat mengetahui situasi dan kondisi secara obyektif.

Jawablah apa adanya sesuai dengan persepsi dan informasi yang saudara miliki selama ini. Diharapkan saudara menjawab seluruh pertanyaan dalam survey ini agar hasilnya bisa diolah dan dianalisa.

*Silahkan **lingkari** abjad yang ada sesuai dengan jawaban yang anda pilih.*

Data responden

Nama :

Umur :tahun

Status : SMU / Mahasiswa / Umum

Jenis Kelamin : Laki-laki / Perempuan

Hasil survey ini tidak akan disampaikan dalam bentuk apapun yang dapat mengidentifikasi identitas responden.

Terimakasih atas kerjasamanya.

TENTANG TOKOH KOMIK SILAT PANJI TENGGORAK

1. Apakah anda suka membaca komik?

- a. Suka
- b. Tidak Suka

2. Apakah anda pernah mendengar tentang Hans Jaladara?

- a. Pernah
- b. Tidak Pernah

3. Apakah anda tahu tentang tokoh komik Panji Tengkorak ?

- a. Tahu
- b. Tidak Tahu

(lanjut ke no 10 jika menjawab tidak tahu)

4. Apakah menurut anda tokoh Panji Tengkorak ini merupakan karakter yang menarik?

- a. Iya
- b. Tidak

(lanjut ke no 6 jika menjawab tidak)

5. Apa yang menurut anda menarik dari karakter Panji Tengkorak ini ?

- a. Kostum/Dandanan
- b. Kesaktian
- c. Sifat Karakter
- d. Lainnya.....

6. Pernahkah membaca komiknya, baik versi yang lama ataupun baru?

- a. Pernah
- b. Tidak Pernah

Mengapa baca komikny ?

(lanjut ke no 10 kalau menjawab tidak pernah)

7. Bagaimana menurut anda tentang cerita dalam komik Panji Tengkorak ?

- a. Seru
- b. Menyedihkan
- c. Membosankan
- d. Lainnya.....

8. Bagaimana menurut anda tentang gaya gambar komik panji tengkorak?

- a. Menarik
- b. Kurang Menarik
- c. Tidak Menarik
- d. Lainnya.....

9. Tokoh lain dalam komik Panji Tengkorak yang menurut anda menarik?

- a. Mariani
- b. Wartu
- c. Dewi Bunga
- d. Kebobeok
- e. Muri
- f. Andini
- g. Nesia
- h. Sanggabuna
- i. Lainnya.....

Alasan :.....

a. Bersih dan tampan

- b. Tampan dan berkumi/berjanggut
 - c. Cool
 - d. Lainnya.....
- 19. ciri rambut yang cocok dimiliki karakter utama ?**
- a. Rambut panjang (> bahu) lurus/keriting
 - b. Rambut pendek (< bahu) lurus/keriting
 - c. Gundul
 - d. Lainnya.....
- 20. Anda menyukai film yang memiliki ending ?**
- a. Sad Ending
 - b. happy ending
 - c. Lainnya.....
- 21. Apakah saat ini anda mengikuti film animasi berseri yang masih ditayangkan di televisi?**
- a. Ya
 - b. Tidak
- 22. anda mengikuti film tersebut karena apa ?**
- a. Tertarik cerita
 - b. Penasaran
 - c. Suka dengan karakternya
 - d. Lainnya.....
- 23. Fashion yang anda sukai ?**
- a. Casual
 - b. Formal
 - c. Sporty
 - d. Lainnya.....
- 24. Stasiun televisi apa yang paling sering anda lihat saat menonton film animasi?**
(kosongi kalau sebelumnya menjawab tidak pernah melihat film animasi)
- a. RCTI
 - b. Indosiar
 - c. SCTV
 - d. Trans TV
 - e. Global TV
 - f. Lainnya.....
- 25. Pernahkah menonton film animasi yang diangkat dari salah satu tokoh komik Indonesia?**
(kosongi kalau sebelumnya menjawab tidak pernah melihat film animasi)
- a. Pernah
 - b. Tidak Pernah
- 26. Bagaimana menurut anda jika dibuatkan Film Animasi yang diangkat dari tokoh komik Indonesia?**
- a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. Kurang setuju
 - d. Tidak setuju
- Alasan :**
.....
- 27. Apakah anda tertarik untuk menonton film animasi yang berasal dari tokoh komik Indonesia?**
- a. Tertarik
 - b. Tidak tertarik
- 28. Tokoh/Pendekar yang paling anda suka? (bebas, dari Film/Komik apapun)**
Tokoh :.....
Dari Film/Komik :.....
Alasan :.....
- 29. Yang paling anda perhatikan saat menonton film animasi ?**
- a. Gambar karakternya

- b. Backgroundnya
- c. Ceritanya
- d. Lainnya.....

30. untuk pewarnaan dalam animasi, manakah yang lebih anda sukai ?

- a. hitam putih
- b. berwarna

Alasan :.....

31. Gaya gambar untuk film animasi bertema tokoh silat yang paling anda sukai ?

a.



b.



c.



d.



DEPTH INTERVIEW

Narasumber : Bpk. H.M Yuwono

Jabatan : Direktur PT. Bregas Wahyu Perkasa

P=Pewawancara

N=Narasumber

Foto Dokumentasi : Wawancara dengan Bpk H.M Yuwono.



P: Sekarang kan banyak pak, animasi-animasi produk luar, terutama yang dari Jepang mungkin, itu kan banyak yang diangkat dari komik, menurut bapak, kalau seumpama ada yang mengangkat tema komik lokal ke media animasi itu bagaimana? Yang perlu dilakukan apa saja pak? langsung diadopsi mentah-mentah atau bagaimana, dan kesulitannya kalau mengambil tema seperti itu apa pak kira-kira?

N: " *ya bagus itu kalau ada, saya sendiri ini ya punya rencana bikin animasi wayang, itu komiknya ada lengkap, langsung aj tak jadiin storyboard. Ya yang jelas kamu perlu paham dulu cerita dalam komik itu seperti apa, karakternya kayak gimana, kamu perlu bener-bener paham dulu, biar nantinya kamu gak ngawur bikinnya, disitu. Komik itu kan cuman diam aj, trus waktu kamu animasikan itu*

pergerakannya seperti apa, kamu harus tau, kamu juga harus paham tentang anatomy, pergerakan otot yang benar itu kayak gimana, harus tau kamu, disitu. Kalau untuk cerita ya terserah kamu, mau diubah atau sesuai aslinya, makanya itu kamu harus paham komik yang mau kamu angkat itu. Bisa juga disesuaikan sama penontonnya, kamu mau bikin film animasi buat anak kecil atau dewasa, kan beda itu pasti pengolahan ceritanya gaya gambarnya juga, kayak wayang ini, kalau aku mau nyasar buat anak muda yo harus menyesuaikan gaya gambar yang cocok sama mereka itu kayak gimana, trus ceritanya juga, kamu harus tahu itu, disitu."

P: Tentang animasi 2D pak, menurut bapak saat ini perkembangannya gimana, mungkin kalau diliat di Indonesia sendiri?

N: *" kayaknya sekarang mulai muncul lagi, ya walaupun filmnya baru sepotong-sepotong, sayangnya mereka itu masih kerja sendiri-sendiri, sekarang itu gak bisa kayak gitu, kita harus berkelompok, pemerintah sendiri juga kurang memberikan dukungan, mungkin kalau diliat dari skill ya ok lah, banyak kan yang dari luar itu nyarik kesini, soalnya sini murah, dan kualitasnya juga lumayan, tapi ya cuman jadi kacung itu, belum bisa berdiri sendiri."*

P: Kalau untuk jenis animasinya, sebenarnya yang lebih mudah itu animasi 2D atau 3D pak? dari proses pengerjaannya mungkin, trus yang jadi keunggulan dan kerugiannya itu apa aja pak?

N: *" Itu sudah berkaitan dengan bisnis, sudah, animasi 2D itu lebih mahal, biaya produksinya, dan lebih tergantung pada orang, kalau seumpama ada adegan yang salah, atau gerakan yang salah, ya kamu harus gambar lagi, dan kamu lebih tergantung pada orang, biasanya animasi itu kan pengerjaanny dibagi-bagi ke beberapa orang, jadi gimana biar mereka kerjanya cepet, ya bayar lebih, itu, animasi 2D itu kamu perlu gambar banyak, gerakan orang jalan, itu kamu gambar satu-satu, kalau animasi 2D, kamu bikin orang noleh, kamu harus gambar lagi,*

tapi kalau animasi 3D enggak, diputer aja noleh, pengambilan kameranya dirubah, pencahayaannya, gitu, disitu, baru dirender."

P: Kalau untuk pembuatan animasi 2D, yang pake bantuan computer sama manual itu ada perbedaan yang signifikan nggak pak? mungkin kalau diliat dari hasil animasi atau gambarnya?

N: "*Seluloid pake seluloid, kalo kamu liat film-film Disney yang lama itu, y itu dishootingin dengan, dengan kamera kaset seluloid atau dengan kaset magnetic, gitu lo, kalo dulu dengan seluloid, kemudian video dengan magnetic, sekarang naik lagi ke digital, dengan card, memory card tok iku, itu bisa nyimpen 3 jam shooting aku gak ganti-ganti, iku, iku lek kaset entek piro iku wesan, disitu, jelas perbedaannya kelihatan, gitu, yang dengan manual, itu kelembutan gambar itu lebih kelihatan, jadi lebih, lebih kena, disitu, belum pewarnaannya, pewarnaannya mereka biasanya pake, cat minyak, itu mana yang, yang tebal, mana yang tipis, mana yang transparan itu lebih bisa dimainkan, itu, g ngeblok -ngeblok gitu, tapi silahkan kalau anda mau bermain-main ngeblok gitu, atau transparan, nah itu, kalau dulu kan gak ada flash. Perbedaannya itu, main kehalusan, tingkat perasaan, goresan tangan itu kan menurut hati, tapi computer kan gak bisa, disitu, ngeblok-ya ngeblok, kandel ya kandel, tapi kandel tipisnya dari, aa, dari outline, itu berbeda, disitu, dengan sentuhan tangan, "*

P: Kalau tentang pembuatan karakter dalam animasi, itu prosesnya gimana pak?

N: "*Sekarang definisikan dulu, karakter sendiri itu apa, karakter itu kan pembeda yang keluar dari diri mereka, atau sifat-sifatnya orang itu seperti apa, ada karakter antagonis, licik, jahat, tipe - tipe penipu, la itu ada di masing-masing wajah, kalau licik itu biasanya digambarkan dengan mata sipit, alis keatas, dan lain sebagainya, disitu. Untuk karakter bijak, biasanya lembut, biasa wajahnya, mukanya g sangar-sangar, bibir itu juga, nah itu yang harus mbok pelajari disitu."*

P: Gaya gambar suatu karakter, apakah dapat mempengaruhi cerita, atau memperkuat tema cerita yang ditampilkan dalam sebuah film animasi?

N: " lo jelas, jelas, sequence yang mbo ambil juga, itu bisa,itu ranahnya masuk sinematografi, masuk ke ilmu perfilman,sudut pengambilan gambar, kapan itu di close up, kapan itu full shot, kapan itu medium close up, disitu, ato high angle, begitu."

P: Trus yang bikin suatu karakter dalam film animasi itu menjadi krang menarik itu gara-gara apa pak biasanya?

N: " Aa gini, sekarang ini sudah buanyak di internet, golekono,mana yang need mu itu terangsang, itu ambil, disitu, yang podo ambe, ambe sntuhan hatimu, ambil semua, turunkan semua, la gaya-gaya seperti itu pake, ooo ini,jadi ambil, kamu sendiri sudah bilang to, masalah Hans iku,oo ga cocok gw aku, artinya kamu sudah tau persis, ambil. Sekarang ini pelajaran bauanyak di computer, disitu, internet, ambil, disitu, kemudian ambil yang, yang free, artinya di download, contoh, dan semua, sing lanang, laki-laki itu bagaimana, yang perempuan iku bagaiman, laki-laki jahat bagaimana, perempuan jahat bagaimana, laki-laki bijaksana bagaimana, perempuan bijaksana bagaimana, itu akan, akan muncul semua gitu lo, lek secara oral gini tak jelaskan, secara lisan gini tak jelaskan nang nggonmu yo gak isok, shandy, disitu, deloken mana yang gambar sama kamu merasa cocok, yang ada di internet itu, jadi cari aja karakter komik, freehand gitu misalnya, itu akan muncul semua nanti itu, jadi gitu."

SCRIPT

PANJI TENGGORAK EPISODE 1

1.

FADE IN :

EXT. SUNGAI--SIANG HARI

Terlihat cuaca terik langit siang hari, matahari bersinar terang (kamera bergerak ke bawah/pan), memperlihatkan pemandangan sungai yang jernih dikelilingi oleh pegunungan dan hutan, (SFX : aliran air sungai dan dedaunan yang bergoyang).

FADE IN :

BIRD EYE VIEW

WIDE SHOT

Seorang pendekar misterius sedang duduk diatas batu yang berada di tepian sungai, sambil memandangi air sungai yang jernih dan terlihat segar (SFX: aliran air)

CUT TO :

CLOSE UP

Wajah pendekar itu setengah tertutup topi bambu dan lilitan jubahnya, hanya terlihat sepasang mata, pendekar tersebut tiba-tiba memicingkan matanya, dan fokus mendengarkan suara langkah kaki yang bergerak mendekati tempat ia berada (SFX: langkah kaki dan daun yang bergemerisik). suara langkah kaki tersebut berhenti, dan terlihat beberapa orang yang tiba-tiba muncul. pendekar tersebut menoleh.

WIDE SHOT

terlihat 4 orang pemburu hadiah, berdiri beberapa meter dari tempat sang pendekar.

SALAH SEORANG PEMBURU HADIAH

(berbicara keras sambil menunjuk)

He he panji tengkorak, akhirnya kami menemukanmu

(pemburu hadiah yang lain menyeringai)

kami dijanjikan hadiah yang besar jika berhasil membunuhmu,

kami akan menghabisimu disini, bersiaplah

(semua pemburu hadiah tertawa)

CLOSE UP

PANJI TENGGORAK

(tersenyum)

panji tengkorak berdiri, berbalik dan tiba-tiba meloncat ke hadapan para pemburu hadiah tersebut,

WIDE SHOT

PANJI TENGGORAK

(melepas jubahnya)majulah kalian

para pemburu hadiah itu sempat terkejut, namun kemudian kembali sadar dan Salah seorang pemburu hadiah kemudian menyerang panji tengkorak. Panji tengkorak menghindar dan kemudian memberikan serangan balasan, yang membuat orang tersebut tersungkur.

MID SHOT

seorang pemburu hadiah yang lain maju menyergap panji, namun panji berhasil menghindar dan membuat pemburu hadiah itu terjungkal. dua orang yang tersisa

kemudian maju untuk menyerang panji, terjadi pertarungan sengit antara ketiga orang tersebut, setelah beberapa menit, panji berhasil mengalahkan mereka dan membuat mereka tidak sadarkan diri. salah seorang pemburu hadiah yang tersungkur kembali bangkit dan menyerang panji, dibantu oleh pemburu hadiah yang masih sadar.

SALAH SEORANG PEMBURU HADIAH

sialan,,,awas kau,,,heaaaaaa

kembali terjadi pertarungan sengit antara panji dengan dua orang pemburu hadiah tersebut, panji yang ingin segera menyelesaikan pertarungan ini mengeluarkan senjata pedangnya, (split screen) dan memberikan serangan mematikan dan menghabisi kedua orang tersebut.

CLOSE UP PANJI TENGGORAK

setelah mengalahkan para pemburu hadiah itu, panji menyalurkan pedangnya, kembali memakai jubahnya dan pergi melanjutkan perjalanan.

3.

EXT. JEMBATAN-SIANG HARI

panji tengkorak melanjutkan perjalanannya dan sampai pada sebuah jembatan yang merupakan salah satu jalan masuk ke sebuah desa yang akan disinggahinya. ditengah

perjalanan saat akan melewati jembatan, ia dicegat oleh seseorang yang bernama brajanata.

BRAJANATA

(bersuara keras)

Kau yang bernama panji tengkorak

Aku adalah brajanata, kepala desa ini

Tidak akan kuijinkan penjahat sepertimu memasuki desa ini

PANJI TENGKORAK

hmm?,,,siapa kau, aku tidak mengenalmu

aku tidak bermaksud jahat, hanya ingin sekedar beristirahat di desa

ini

BRAJANATA

huuh,,,desa ini bukan tempat untuk orang sepertimu

Brajanata melompat maju dan berusaha menyerang panji tengkorak, panji yang terkejut dengan sigap menghindari serangannya dan memberikan serangan balasan. brajanata mampu menghindar dari serangan tersebut, namun menyebabkan mereka berdua jatuh ke sungai yang mengalir dibawahnya. (SFX: sesuatu yang jatuh ke air)

PANJI TENGKORAK DAN BRAJANATA

(berteriak)

uwwwwaaaaaaaaaaaaa,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,

EXT. DALAM AIR-SIANG HARI

Brajanata tetap menyerang panji dengan membabi buta saat di dalam air, panji tengkorak kemudian memberikan serangan balasan, yang menyebabkan brajanata terluka parah dan tidak sadarkan diri. panji kemudian membantu brajanata keluar dari air, dan menjatuhkannya di tepi sungai, saat panji akan pergi, brajanata tersadar dan memohon kepada panji tengkorak

PANJI TENGKORAK

(nada sebal)

sial basah semua

BRAJANATA

(suara lirih)

tunggu,,,panji,,,

PANJI TENGKORAK

(berhenti dan menoleh kearah brajanata)

BRAJANATA

Maafkan aku telah menyerangmu,,,aku mohon,toloong lindungi adik-adikku dari temperese.(mati)

PANJI TENGGORAK

haah, apa yang kau katakan

(berjalan ke mendekati brajanata)

bah, dia sudah mati,,,,sial,,apa-apaan ini,,,,

panji tengkorak kemudian memutuskan pergi dan melanjutkan perjalanannya, menuju ke desa tempat tinggal brajanata. karena memikirkan kata-kata brajanata tadi, panji tengkorak tidak menyadari bahwa seorang penduduk desa yang kebetulan lewat tidak sengaja melihat kejadian tersebut, dan segera pergi untuk melaporkan hal ini ke adik brajanata.

SUGENK

Aku harus segera memberitahu mariani tentang kakaknya

5.

CUT TO :

EXT. DESA-SIANG HARI

ULTRAWIDE SHOT

BIRD EYE VIEW

terlihat pemandangan sebuah desa yang terletak di kaki pegunungan, dan dikelilingi sungai

FADE IN :

panji tengkorak memasuki sebuah desa yang terlihat sepi dan suram
, hanya terlihat beberapa penduduk desa yang terlihat ketakutan

PANJI TENGGORAK

hmm,,,kenapa desa ini sepi sekali

saat panji sedang berjalan dan melihat sekelilingnya, tiba-tiba muncul dari sebuah rumah, seorang wanita cantik yang membawa golok dan mengayunkan golok tersebut ke panji tengkorak.

MARIANI

(berseru marah)

kau Pembunuh kakakku !

PANJI TENGGORAK

hah? uwaahh,,,

panji yang terkejut dengan perkataan mariani berdiam diri menerima serangannya, yang menyebabkan bahu kirinya terluka.

MARIANI

(heran)

Mengapa kau tidak meghindar?

PANJI TENGKORAK

(sambil mengerang menahan sakit)

uurghh,,,kau adik brajanata?

aku tidak bermaksud membunuh kakakmu

dengarkan dulu penjelasanku

panji tengkorak menjelaskan kejadian yang sebenarnya kepada mariani, awal mula brajanata yang tiba-tiba menyerang panji hingga permohonan brajanata untuk melindungi adik-adiknya dari temperese.

MARIANI

(dengan suara lirih)

ohh,aku minta maaf karena telah salah paham

biar aku obati luka-lukamu

masuklah ke dalam

warti, adik mariani yang melihat kejadian itu merasa marah, karena kakaknya dengan mudah percaya dan memaafkan panji tengkorak, bahkan ingin menolongnya. saat mariani hendak kebelakan untuk mengambil air, warti mencegatnya.

WARTI

(sambil menahan marah)

apa-apaan kak mariani ini, menolong orang yang membunuh kakak kita,

biar aku yang membalas kematian kak brajanata

(sambil berlari pergi)

MARIANI

(berteriak)

warti tunggu !

saat warti akan pergi melaksanakan rencananya, tiba-tiba muncul temperese dan anak buahnya yang menghalangi jalannya

TEMPERESE

(tersenyum mengejek)

mau kemana kau bocah tengik

WARTI

minggir kau jelek, jangan menghalangi jalanku

TEMPERESE

(mencekik Warti)

kurang ajar,,

(anak buah temperese tertawa)

WARTI

aduh,kakaak tolong,,,

mariani yang mendengar teriakan warti segera keluar rumah dan melihat temperese sedang menyiksa warti, segera berlari untuk menolongnya.

MARIANI

lepaskan dia, temperese

TEMPERESE

(melepaskan warti)

he he, aku hanya main-main dengan adikmu

tujuanku kesini ingin menagih hutang kakakmu

atau kalau dia tidak punya uang untuk membayar,

ditukar denganmu juga tidak pa pa, hehee

(sambil meraba pipi mariani)

MARIANI

(menampik tangan temperese)

haah,,,yang benar saja,,,

temperese yang merasa tersinggung hendak menampar mariani, tapi seongkah batu terbang tepat ke mukanya yang membuat temperese terhuyung.

TEMPERESE

(memegangi wajahnya)

aduh,,,siapa itu, kurang ajar,,,

6.

CAMERA ON PANJI TENGGORAK

PANJI TENGGORAK

(berdiri di samping rumah sambil memegang batu)

hehe,braninya sama cewek

TEMPERESE

(terkejut)

sial, ternyata bedebah ini masih hidup, brajanata bodoh,
anak-anak, habisi si jelek itu

anak buah temperese yang berjumlah 4 orang maju menyerang panji tengkorak, terjadi pertarungan yang cukup sengit antara panji dengan ke 4 anak buah temperese, namun tidak butuh waktu lama bagi panji untuk mengalahkan mereka semua, dengan beberapa jurus, mereka semua tersungkur tidak sadarkan diri.

TEMPERESE

(nampak ketakutan)

sialan, kuat sekali dia,,,

temperese lalu meraih warti, dan kemudian kabur menaiki kudanya.

WARTI

(berteriak)

kakaak toloong,,,

MARIANI

(sambil hendak berlari mengejar)

wartiiii,,

panji tengkorak yang melihat hal itu segera mencegah mariani

PANJI TENGGORAK

tunggu, biar aku yang mengejar warti

aku akan menyelamatkannya dan membawanya kembali kesini.

(TO BE CONTINUE)

BIODATA PENULIS



Anak Pertama dari pasangan Gatot Hariyoko Dan Grini Ermawati. Lahir di Surabaya pada tanggal 17 Mei 1986. Tertarik dengan bidang menggambar sejak masih SD, namun mulai tertarik dengan animasi sejak lulus SMA. Menyukai gaya gambar kartun *stylish*. Atas dasar itu penulis memilih perancangan animasi sebagai tugas akhir, dengan mengangkat cerita dari komik lokal yang berjudul Panji Tengkorak. Harapan penulis agar animasi lokal di Indonesia semakin berkembang dengan banyak mengangkat tema dan budaya dalam negeri.